PlayStation • PlayStation 2 • Dreamcast • Xbox • N 64 • GB Advance • GB Color • GameCube

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

od sada na 100 strana isključivo o konzolama

Harry Potter and the Philosopher's Stone

Big Game Hunter

NBA Live 2002

Monsters Inc.

Head Hunter

Bomberman Online

Lady Sia

Tarzan

Batman Vengeance

SSX Tricky

James Bond: AgentUnder Fire

ISS Pro Evolution

Star Wars: Battle For Naboo





broj 19 • godina II

cena: 150 dinara

CG: 6 DEM • BiH: 6 KM • MK: 180 DEN

ISSN 1450-8400



Predstavljamo Xbox dosije • Poklon kalendar za 2002 • Retro ili nekad bilo

Zajedno biramo najbolje igre 2001 • Novi dodaci • Trikovi • Poster • Vesti

Rešenje prvog scenarija: Alone In The Dark • Pomagajte drugovi • Top liste

KONTROLIŠITE SVE

Sa volanima firme Thrustmaster, imate potpunu kontrolu u vašim rukama. Opremljeni su ergonomskim rukohvatima koji su izrađeni od reljefne gume, što omogućava maksimalan komfor. Jedinstveni način menjanja brzina je preuzet direktno iz Ferrarijeve formule jedan. Specijalni vibro-motori zatrešće volan svaki put kada se sudarite, prevrnete ili naiđete na neravnine. Analogna kontrola vam omogućava da skrećete u zavisnosti od jačine kojom okrenete volan, a pedale za gas i kočnicu pobrinuće se za agresivnije ubrzanje, odnosno, kočenje.

360modena je kopija trkačkog volana istoimenog bolida, prilikom čije izrade je posebna pažnja obraćena i na najsitnije detalje, tako da zadovolji sve standarde stručnjaka Ferrarija, koji su ovom proizvodu odobrili svoju licencu.

~~150,-~~ samo 120,-

360modena RACING WHEEL

COMPACT Za one manje prohtevnije tu je volan sa nešto manje mogućnosti, ali još uvek dovoljno dobar da ponese znak Ferrarija.

~~110,-~~ samo 80,-

COMPACT RACING WHEEL

Sa ovim volanima možete da kontrolišete sve: upravljanje, kočenje, ubrzanje, uletanje u krivine ... Sve osim jedne stvari - **SVOJE NARAVI!!!**

Ovi volani su kompatibilani sa PlayStation, PlayStation 2 i PS One konzolama. Takođe postoje verzije za Dreamcast i Nintendo 64

OSIM SVOJE NARAVI!

PlayStation 2

NOVO • NOVO • NOVO

Specijalno izdanje 360modena volana u crvenoj i žutoj boji!!!

360modena Yellow Edition

360modena Red Edition

BeoSOFT

Gospodara Vučića 160, Beograd • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Svetogorska (Lole Ribara) 47, Beograd • Tel: 011/3222 606
Miletićeva 36, Novi Sad • Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36



Broj 19 • Godina II

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

Osnivač i izdavač:
P.A.Z.I. Press

Glavni urednik i dizajn:
Darko Wolf

Grafički urednici:
Branko Jeković
Dragan Grubić

Grafička priprema:
Todorović Aleksandar
Nikša Volarević

Marketing:
Pavle Bihaly
tel: 063/34-34-32 i 011/340-77-12

Redakcija:
Branko Jeković, Miljan Lakić

Ilustracije:
Valentin Šalja

Sekretarica redakcije:
Sanja Jeremić

Lektura u ovom broju:
Jovana Erčić

Saradnici u ovom broju:
Uroš Tomić, Mihailo Tešić, Kermit, Miroslav Đorđević, Miloš Marković, Satori Jo, Igor Simić, Marko Lambeta,

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
BONUS, Poštanski Fah 32, 11050 Beograd 22

e-mail:
bonus@eunet.yu

Telefoni redakcije:
011/340-77-12 i 340-77-36

Pretplata:

za detaljnije uslove pretplate pogledajte stranu 17

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE SE POJAVITI NA KIOSCIMA 25. JANUARA 2001.



reč urednika

Veju, veju pahulje... i tako dalje (znate već, pevao sam vam to). Evo nas, zajednički ispraćamo još jednu godinu i još jedan broj našeg časopisa. A šta bismo svi zajedno mogli da poželimo više u sledećoj godini nego još više igara, dodataka, trikova, rešenja, sati i sati zabave uz konzolu... Kad malo bolje razmislim, mnogo toga. Možda Xbox, GameCube ili PlayStation 2? (Ja sam svoju ceduljicu uredno prosledio Dade Zumra i očekujem da mi od njega nešto vrlo brzo stigne - već sam mu dao kaparu).

Ono čime smo mi mogli da vas obradujemo za praznike jeste povećanje broja strana na magičnu brojku 100!!! Da, da, napokon je i Bonus dotle porastao. A kada ga otvorite, na srednjim stranama vas čeka kalendar za koji sam siguran da će preko cele godine krasiti neki zid vaše sobe, a na njemu će ponosno pisati "naš jedini časopis o igrama za konzole".

Tih 100 strana (namerno pišem ovu cifru više puta jer veoma lepo izgleda i jako sam ponosan na nju) smo popunili, kao i obično, našim standardnim rubrikama na koje ste već navikli. Kao što smo u prošlom broju i obećali, sada smo malo više pažnje posvetili događaju koji su mnogi u svetu sa nestrpljenjem iščekivali - pojavljivanju Xbox-a u prodavnicama. Verovali ili ne, i do naših šaka je dopala jedna od tih crnih konzola na kojima je jedno veliko X. Kakve su naše impresije, šta smo videli, a šta očekivali i kako sve to izgleda pročitajte u "Xbox dosijeu".

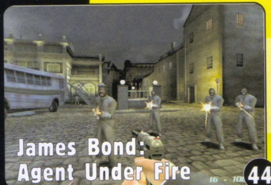
Kao i svake godine u ovo vreme, prave se ankete o tome šta je bilo dobro a šta loše, šta je valjalo a šta ne u prethodnoj godini. Naravno, i mi ćemo učiniti to, samo u oblasti igara za konzole uz vašu pomoć. Sada već tradicionalno (jer je već 2. put), pravimo anketu među našim čitaocima o tome koje igre su ostavile na njih najveći utisak. U sledećem broju ćemo objaviti rezultate i zajednički proglasiti pobednike po kategorijama kao i igru koja je po vašem mišljenju bila najbolja u prošloj godini.

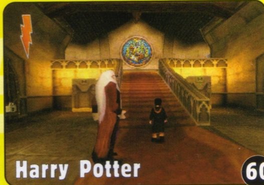
Ispunili smo još jedno obećanje od prošlog puta. Uveli smo novu rubriku koja se zove "Nekad bilo...", a u kojoj ćemo opisivati igre koje smo svi voleli a koje nikada nisu stigle na stranice našeg časopisa. Ovo smo uradili zbog toga što pravih igara za konzole koje polako odlaze u prošlost više nema (nažalost, na tom spisku je, pored Dreamcasta i Nintenda 64, i PlayStation), a većina vas ima baš te konzole. Zato ćemo se zajednički podsetiti nekih legendarnih igara (koje su neki igrali, a neki možda i ne), pa vam to dođe kao dobra preporuka za zanimaciju (dok vam isti onaj Dade Zmra ne donese neku od novih konzola).

Tu je, naravno, i rešenje, prikazi igara, novi bioskopski i DVD filmovi, novi dodaci i sve što već sa nestrpljenjem očekujete krajem svakog meseca.

Toliko od mene za ovu godinu, sve najlepše u sledećoj, nemojte da se previše odajete porocima tokom praznika i čitamo se u 2002. godini.

D Wolf









sadržaj



PlayStation



PlayStation 2



Nintendo 64



Game Boy Color



Game Boy Advance



GameCube



Dreamcast



X Box

Spisak oglašivača :

mi i vi na ti

Bonus New Year Song

✉ **Pesma:**

Deda Mraze, Deda Mraze
Možeš malo skrenuti sa staze
na partiju Tekkena kod mene svrati,
a ja ću tebi Bonus dati.

Donesi nam malo snega
Sa Himalajskog brega
Da mi bude bolja godina sva
Donesi mi Playstation 2

Bonusu bih poželela ništa drugo
Nego da postoji dugo, dugoooo....

Slađana Pavlov

bonus XOOO, XOOO, XOOO.
I srećan božić svim čitaocima.

Kasica - svinjica

✉ **Pozdrav Bonusovcima!**

Pišem Vam ovo pismo u krevetu pokriven ćebićima. Pored mene na stolu su topli čaj, prazne maramice, kutije tableta... i Bonus. Sada ću Vam ispričati moju tužnu priču.
Nedavno sam prodao sivu kutiju ne znajući da vlada game-virus. Već sledeći dan su se pojavili prvi simptomi: smorenost, nervoza. Čuo sam za tri dobra anti-virusa: PS2, X box, DC. Uzeo sam kasicu svinjicu i razbio joj glavu u nadi da će glavobolja nestati. U njenim posmrtnim ostacima pojavilo se 750 DEM. Želim (čitaj: moram) kupiti jedan od anti-virusa. U 8-mom i 11-tom broju sam upoznat sa njihovim karakteristikama ali to mi nije dovoljno. Interesuju me cene u DEM, hard disk i internet mogućnosti u praksi i Vaša preporuka.
Želim Vam puno uspeha i sreće u 2002-oj godini.?

Marko

bonus Što se tiče game virusa, istina je. Vlada prava epidemija. U našoj redakciji su se odavno pojavili prvi simptomi. Jedini lek je vakcina. Ali postoji više vrsta vakcina, a samo od tebe zavisi kako će se određena vakcina primiti. Praktične mogućnosti vakcina su sledeće...
Dreamcast vakcina je zastarela i ne proizvodi se više, ali zato ima povoljnu cenu od 330 DM u Beosoftovim radnjama. Može se direktno priključiti na internet, jer ima ugrađen modem (ako imaš tonsko biranje sve će ići kao po loju, a ako ne, biće malo teže ali izvodljivo...). Ima stvarno izvanredne igre, ali joj rok trajanja polako ali sigurno ističe.
PlayStation 2 vakcina je vrlo snažna i odnosi virus kao rukom. Cena joj je zato mrgodna, 700DM + Action Replay 150DM = 850DM da bi na njoj mogao da se igraš. Ne može se priključiti na internet za sada. Ali zato ima igre - neverovatno dobre!
Xbox vakcina je još uvek u fazi ispitivanja, ali prema predviđanjima trebalo bi da takođe bude vrlo efikasna. Cena... Ima ugrađen broadband priključak, što označava kablovski internet, koji ni u svetu nije rasprostranjen, a kamoli kod nas. Sada je ne možeš kupiti jer se PAL (evropska) varijanta očekuje tek na proleće. A sa igrama je situacija vrlo klizava...
Preporuke su vrlo nezahvalne, ali uzevši sve u obzir, PS2 je lek za tebe.
Eh, da je meni jedna takva kasica svinjica...

Videviti Homer

✉ **Dragi Bonuse!**

Pišem ti po 5 put. Ono što ću napisati je važno za sve nas.
1. Predlažem da kad odu igre za Sony 1 i Dreamcast ubacite po jedan opis o starim hitovima za Sony 1.
2. Sve mi se nešto priviđa da će te za Novu godinu povećati broj strana na 100. Da li je to tačno?
3. Da bi ušli u Vaš kreativni vozić koliko godina moramo da imamo i koju školu završenu?
4. Rubriku "Brate u kom si fazonu" nemojte ukidati zbog par loših tekstova.
5. Iskusan sam igrač i odavno se zanimam za Vas, ali pošto me muče godine ne prijavljujem se

Homer Simpson smer "Sivac"

bonus Upornost se isplati izgleda, jer smo ti objavili pismo.
1. Pogledaj malo bolje ovaj broj, pa kaži hvala.
2. Da li si razmišljao da zakupiš vreme na nekoj televiziji? Dobro ti ide to pogađanje. Ovaj broj ima okruglo 100 strana.
3. Naša kompozicija se sve više produžava. A da bi se ukrcali, potrebna vam je igračka škola. Godine mogu biti ograničavajući faktor, ali samo ako si previše mlad. Gornja granica ne postoji, što potvrđuju primeri iz redakcije.
5. Rubrika "Brate u kom si fazonu" se završava u ovom broju. Trenutno intenzivno radimo na podjednako zanimljivoj zameni.
6. Nemoj da te muče godine. Igrati se iz čiste zabave, samo za svoju dušu, je mnogo lep osećaj, veruj mi. Jako mi je žao što ja nemam dovoljno vremena da se češće igram.

Dade Zmra

✉ **O ho ho ho!!!**

Stiže Nova godina a sa njom i ja. Za početak bih hteo da kažem da kod mene na Severnom polu Bonus odlično prolazi. Omiljen autor mi je Mihajlo Tešić i njemu šaljem poseban pozdrav. A Vama pitanja:
1. Sviđaju mi se predlozi drugih čitalaca da opisujete stare igre za PSX .
2. Da li je izašla igra Silent Hill 2? Ako jeste zna li se kako je prošla?
3. Na nagradnoj anketi broj 9 piše - Predlog vaše top liste. Interesuje me da li u obzir dolaze samo nove igre ili mogu i stari hitovi?
4. Srećni praznici!!!

Deda Mraz

bonus Mihailo bez j, ti se zahvaljuje i obećava još dobrih tekstova.
1. Svideli su se i nama. Potvrda ovoga je da je baš tvoj "favorit" Mihailo opisao jednu stariju igru za PlayStation. U sledećim brojevima će ova rubrika možda dobiti i više prostora, zavisno od interesovanja vas čitalaca.
2. Jeste. Jeste. Jeste. Ali bar za sada je ne možemo opisati. Radi se o tome da je igra previše velika da bi stala na CD format, pa je urađena u DVD formatu. A za sada se kopije DVD-ova nisu pojavile. Za to postoji više razloga. Prvo kopiranje DVD-ova je skuplje (prilično) od kopiranja CD-ova, jer su skuplji i rezači i prazni mediji. A drugo, još uvek ne postoji hardversko rešenje koje bi omogućilo da se takav kopiran DVD startuje, odnosno da igra radi na vašem PlayStationu 2. Isto važi i za igru Metal Gear Solid 2, tako da pojedini članovi redakcije prosto ne znaju šta će od sebe od nestrpljenja. Nadamo se da će ovaj problem uskoro biti rešen, ali kako stvari stoje situacija trenutno i nije baš vesela. Sony je rešio da ukine pirateriju po svaku cenu i kruže rasnorazne glasine, koje nam se nikako ne sviđaju. Ali o tome u sledećem broju Bonusa, kada budemo znali nešto više.
3. U obzir dolaze SVE igre koje postoje u okviru propozicija same top liste. Vremenski faktor nije bitan.
A sada jedno pitanje za tebe Deda Mraze. Jel' bi mogao da svim članovima redakcije doneseš po jedan "skromni" paketić koji bi sadržao, recimo, PS2?



Boki Komadinić, Bar



Nikola Cvetanović, Niš



Igor Gušić, Kotor

PAMETOVANJE

✉ Izvinjavam se

poštovanoj redakciji na gubljenju vremena na čitanje ovog mail-a, ali moram odgovoriti Miljanu Lakiću na apel iz opisa igre Crash Bandicoot 4: Repulzivan znači besan. Ako hoće da razmenjuje dubokoumne opaske, tu sam. A, da, sad je moj red na retoričko pitanje: šta je Crash: lisac, pas ili nešto treće?
Odgovor: bandikut,vrsta torbara koji naseljava prostore Australije.

Aleksandar Milošević <fitfudbal@ptt.yu>

bonus Miljan - Hvala na informaciji, ali znali smo i ranije šta je bendikut. Svojevremeno smo, takođe gonjeni radoznalošću, potražili značenje pojma... Ali sada to znaju i mnogi drugi koji to nisu znali, jer, tačno je, većina igrača ne zna šta je bendikut.
Nažalost, ti si došao do netačnog podatka. Repulzivan znači gadan, odvratan. A sada jedno novo pitanje za tebe. Znaš li ti šta je vombat?
Ali u svakom slučaju, hvala tebi i svim ostalim čitaocima koji nam pišu. Samo nastavite...

UPAD - ISPAD

✉ **Haj Bonuse!**

Vaš 18 primerak bio je sjajan samo jedna zamerka, što niste stavili cenu novog Upad jostika. Moja pitanja glase:
1, Koliko košta Upad jostik?
2. Gde se on može naći?
3. Da li mogu CD za Sony Playstation 1 za Playstation 2?
Toliko od mene!

Iskreno Vaš Novak B.

bonus 1. i 2.Sve informacije za Upad joypad ćeš dobiti u radnjama Beosofta (za telefon i adresu pogledaj reklame u ovom broju).
3. Mogu, ali ne svi. Tačan spisak ne postoji, jer nema pravila. Ostaje ti samo da probaš koja igra radi a koja ne.
Hvala na pohvalama, nije da ih ne volimo.

NEŠTO O N64 I UOPŠTE

✉ **Evo mene opet!!!**

Pišem iz Valjeva. Vrlo kratko pismo. Naime, želeo bih da vam poželim puno uspeha u svemu što radite i odmah prelazim na stvar.
1. Mislim da bih trebalo da malo više posvetite pažnje N64 jer ste ga po mojoj proceni potpuno zapostavili, a ja se sve teže odlučujem šta da kupim od igrica. Veoma su visoke cene i svaki put kad kupujem kupim jednu, a ne kao vlasnici Sony-a po pet, šest. Znam da je izašlo vrlo malo igrica ali barem zadovoljite vlasnike N64.
2. Opišite npr. Banjo-Tooie, tu igricu hoću da kupim, a predlažem da je opiše Miljan Lakić ili Satori Jo. Samo, nikako nemojte Uroša, puno smara neke igrice za koje treba mnogo bolji opis.
3. Kad smo već kod Satori Jo-a, koje je on nacionalnosti? Odgovorite obavezno jer sam se kladio sa drugom!
4. Da bi časopis postao prodavaniji ili da bi se prodavao u ogromnim količinama primamite čitaoce na caku koju većina časopisa koristi. U svakom broju Bonusa bi mogli da ubacite poklon. Naravno ne mislim da poklanjate konzole i igrice (mada i to može) nego nalepnice, kalendare ili nešto u tom stilu.
5. Obavezno napišite cene igrica za konzole iako je za PlayStation, PlayStation 2, Dreamcast nepromenjeno za nintendo nije. Ćao!

Zoran Milutinović
<zole12@ptt.yu>

bonus 1. Vrlo rado bi ti pomogli da smo u mogućnosti. Ali nismo. Pogledaj samo situaciju sa igrama za PlayStation. Sve ih je manje i mi tu ne možemo ništa. A stvar još mnogo gore stoji sa Nintendom 64. Igre za nju se više ne proizvode i ovi opisi u našem časopisu su "labudova pesma" Nintenda 64. Šta više, od sledećeg broja više ih neće ni biti (osim ukoliko neka igra ne bude opisana u rubrici "nekad bilo ..."). Visoka cena igrica za Nintendo 64 je oduvek bila veliki problem zbog formata u kojem se iste prave tj. kertridža.
2. Moramo da te izgrdimo jer ne pratiš radnju. Igra Banjo Tooie je već opisana, ali ako hoćeš Miljan je raspoložen da je ponovo opiše samo za tebe i pošalje na tvoj mail.
3. Satori Jo je čistokrvni Indijanac, poslednji Mohikanac, nije veverica, a nikako zec.
4. Intenzivno radimo na tome. U sledećim brojevima možete očekivati neke sitnice kao poklone, ali ne obećavamo previše.
5. Evo napisaćemo ti odmah: igre na CD-ovima koštaju oko 150 dinara bez obzira na konzolu, a kertridži za N64 od 75 do 130 DM.

POZDRAV & KRITIKA

✉ **Haj dudz!**

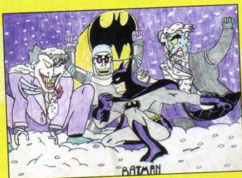
Šaljem vam ovaj imejl sa DRIMKASTA pa ću se potruditi da budem vrlo kratak.
Što se tiče izgleda Bonusa mislim da je OK, sam koncept časopisa takođe!

veljic@bankerinter.net

bonus Pošto je i nama kraj ove rubrike, bićemo i mi vrlo kratki. Hvala.
A gde je ta kritika? U sledećem broju? Živeo DC!



Milan Marjanović, Aleksinac



Petrović Dušan, kuršumlija

Spisak dobitnika CD-ova iznenađenja iz nagradne ankete

Filip Stanišić, Podgorica
Miodrag Mandić, Hrtkovci
Aleksandar Petrović, Kruševac
Darko Stevanović, Rašanac
Bošković Novak, Crvenka
Borivoje Matić, Vršac
Jelena Tomić, Sombor
Miloš Panić, Pirot
Ivan Vuković, Subotica
Željko Radenković, Zaječar



Xbox u Evropi



Izgleda da je Microsoft ipak zadovoljan prođom svoje konzole u Severnoj Americi, te stoga ima velike planove za Xbox i Evropu. Kada konzola stigne na naš kontinent početkom proleća (14. marta, tačnije), stići će u zaista velikom stilu - u preko milion i pol primeraka! Microsoft računa da će se ceo taj mamutski kontingent rasprodati za najviše tri meseca. Naravno, skeptični glasovi su brojni, s obzirom na to da je već pominjana severnoamerička premijera bila malko ispod očekivanja. No, fabrika po imenu Flextronics u Sarvaru u Mađarskoj koja će proizvoditi Xbox za Evropu je već operativna i očekuje se da će ona uskoro biti odgovorna za 43% proizvodnje Xbox-a u svetu. Ah, da - još nešto: Xbox će širom Evrope koštati skoro 500 evra (oko 400 USD ili oko 800 DM) - primetno više nego u SAD.

Nintendo pobedio?

Ma šta tvrdili Nintendovi ljudi za odnose s javnošću, nikako se ne može reći da je Nintendo pobedio u ratovima konzola (još uvek je zaista prerano za bilo kakve procene tog tipa). No, moramo razumeti te ljude i njihove bombastične izjave - ipak im je to posao (tj. za to su VEOMA dobro plaćeni). Ruku na srce, niko iz Nintenda nije baš otvoreno objavio pobedu niti otvarao šampanjac, ali je zato u javnost plasirana informacija da je Nintendo pobedio Microsoft na domaćem terenu, rezultatom (otprilike) 600.000:300.000 s tim što se podatak za prodaju Xbox-a odnosi na konzole koje su "unapred" prodate - prvih nekoliko nedelja u prodavnicama su Xbox dobijali samo oni koji su ga prethodno naručili. No, zna se da je Nintendo već uspeo da proda oko 90% konzola isporučenih u Severnu Ameriku, dok je Microsoft za početak poslao samo tih 300.000 koje su već bile prodate. Naravno, sve ove brojke nije baš lako proveriti - a Microsoft još uvek nije objavio nikakve zvanične podatke. No, sigurno je jedno - potražnja obe nove konzole je izuzetno velika.



Nema više Square filmova

Vest je za neke tužna, a za neke možda radosna. Naime, Square je objavio da definitivno diže ruke od filmskog posla i da planira da proda svoj filmski studio čiji je jedini posao do sada bilo pravljenje filma Final Fantasy The Spirits Within. Kako je ovaj projekat bio prilično grandiozan, u njega je uložena jednako grandiozna suma novca... koju bioskopsko prikazivanje baš i nije opravdalo. Naime, film je u bioskopima širom sveta zaradio tek trećinu novca koji je uložen u njegovu proizvodnju, a računica je po tom pitanju veoma prosta - trebalo je da zaradi više. Razliku Square sada pokušava da nadoknadi prodajom svega što je imalo veze s ovim filmom. Dobro je ako se producent filma i celog FF serijala, Hironobu Sakaguchi, izvuče da i njega ne prodaju u (žuto) roblje...

Mreža je budućnost!

Internet je u ozbiljnoj opasnosti da uskoro bude zagušen silnim konzolašima koji žele da se oprobaju u međusobnim okršajima, da prate rezultate u svojim omiljenim igrama ili da jednostavno razmenjuju snimljene pozicije ili nivoe. Naime, posle Sony-ja koji ozbiljno planira da zajedno s američkom telekomunikacionom kompanijom NTT do aprila pusti PS2 na Mrežu, i Microsoft je objavio da (s istom tom kompanijom) planira da Xbox bude zvanično spreman za mrežno delanje već u maju 2002, pošto Xbox bude zauzeo čvrste pozicije i u Japanu i u Evropi.

Sretan tebi rođendan, velika crna konzolo!

Danas nam je divan dan, divan dan, divan dan... koji je bio pre skoro mesec dana ali nema veze, tralalan. Tako je to kada radite za papirni medij s frekvencijom izlaska od jedanput mesečno. No, činjenica da se dogodio tačno između dva broja Bonusa nije razlog da jedan lep jubilej prođe nezapaženo!

Razlog za slavlje: čak i kod nas, u zaostaloj Evropi, PlayStation 2 je 24. novembra napunio godinu dana (u Japanu je PS2 proslavio prvi rodjendan još u martu)! Živeo PS2! Za konzolu koja je tako mlada, PS2 ima već puno iskustva - preko 1300 naslova, nekoliko milionskih hitova, a kako predsednik evropskog ogranka Sony-ja tvrdi - tvorci su uspeli da iskoriste tek oko 25% kapaciteta konzole...Živeli tvorci! Valjda nas čeka još nekoliko lepih godina uz PS2 - bar dok se ne pojavi PlayStation 3... Živeo PlayStation 3!



Dolazi Mesija!

Izgleda da će uskoro po sve vlasnike PlayStation 2 konzola doći mesija i spasti ih muka s piratskim diskovima, boot diskovima i Action Replay-evima. Da, Messiah je ime novog mod-čipa koji se upravo pojavio na tržištu i mnogi (Miljan, recimo) od njega očekuju da bude konačno rešenje za sve nas koji smo prinuđeni da uživamo plodove piraterije. Messiah je napravila britanska kompanija Madeira Games i tvorci garantuju da ovaj čip "bez išta drugo", "sam od sebe" pušća PS2 igre iz bilo kog regiona (što se DVD-ova tiče) bez obzira na to da li su PAL ili NTSC, kao i da pušta narezane CD-ove i DVD-ove. Cena čipa je 64 funte sterlinga (oko 200 dm) ako ga naručite direktno od proizvođača. Uh. A ugradnja, a zezanje? Ipak, kada se uzme obzir da jedna originalna igra košta oko 100DM...

MESSIAH

FF X po X-ti put





Uh. Ovo je jače od mene. Dubok uzdah... i izdah. Brz pogled prema Darku... Dobro je, opet je obnevideo od pilula za smirenje i neće pročitati vesti. Mogu da uturim još jednu vest o Final Fantasyju X! Ahm - moram kucati brzo. Dakle, sećate se da smo prošlog meseca najavili da će englesko izdanje ovog neverovatnog RPG-a možda ipak stići nešto malo ranije nego što je najavljeno? E PA ISTINA JE!!! Ups, Darko se trgao... Ovaj, istina JE! Square je zvanično objavio da će se FF X u Severnoj Americi (koja uvek prva, a često i jedina dobija na engleski prevedene verzije japanskih igara) pojaviti 26. decembra, nekoliko meseci pre roka! Srećom te mi dobijamo igre i iz Amerike....To što je NTSC nije bitno.. A i verovatno će biti na DVD-u koji kod nas još uvek niko ne reže... MA NEMA VEZE, KUPIĆU ORIGINAL!!! Arh, arh, arh, pant, znoj, daht...

Smrtonosni PlayStation



Jedna tužna vest koja na mahove čak i deluje pomalo neverovatno, pa čak i smešno (ali mnogo toga može zvučati smešno ako se ne dogadja vama ili bar u vašoj blizini). Početkom decembra se desila valjda prva zvanično uknjižena smrt izazvana konzolom! Naime, devetnaestogodišnji Australijanac Richard Wells se jednog dana mirno igrao na svom PlayStation-u. Problem je u tome što se dotični PlayStation nalazio u kabini njegovog brodića. Pa još na klot metalnom stolu! A onda je naišao jedan talas dovoljno veliki i jak da upadne kroz prozorsko okno i natopi kabinu brodića... Zaključak? Pa, ne nosite svoje konzole baš svuda sa sobom.

Segina zarada





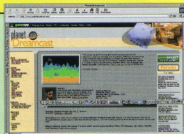
Još malo o Segi. I pored svega što je Sega uradila tokom ove godine, bauk gubitaka izazvanih Dreamcast-om i dalje im steže vrat. Naime, kompanija je objavila rezultate svog poslovanja za prvi kvartal fiskalne 2001. i rezultat je gubitak od oko 169.000.000 dolarčića (prebrojte samo te nule i uporedite ih recimo s godišnjim budžetom SRJ za obrazovanje...). Ipak, ovi gubici su duplo manji nego tokom prethodnih nekoliko godina, a smanjenje gubitaka je direktna posledica Segine preorijentacije isključivo na proizvodnju igara. Kada smo već kod igara - Sega očekuje da će potpuno izaći iz bule uskoro, kada se pred kupcima pojave njihovi novi naslovi (za sve konzole): Jet Set Radio Future, NFL 2002, NBA 2002, Sonic Adventure 2 i tako to...

Prva visokopropusna mreža za PS2

Verovatno ste već čitali svašta o tome kako PS2 ima mogućnost povezivanja na Internet, jedino što još ne postoji ništa konkretno što PS2 na Internetu može da uradi osim da preko njega surfujete (i to ako kupite preskupi modem koji se za sada pojavio samo u Japanu). Da bi PS2 zaživeo na Internetu, potrebno je i da neko napravi tj. isprogramira protokole za PS2 Web sadržaje i PS2 igre koje će se igrati preko Interneta (to se uglavnom očekuje od Sony-ja koji to pak očekuje od Square-a). E, pa neko se već prihvatio toga i time će bitno olakšati posao onima koji žele da prave PS2-Internet igre - pošto je neko drugi isprogramirao tehnologiju za Internet-PS2, vama preostaje samo da napravite igru koja će je koristiti. Taj "neko drugi" je kompanija Telewest koja je početkom decembra objavila da je veći deo posla završen i da je sada stupila u fazu testiranja. Očekuje se da će tehnologija broadband ili "široke konekcije" (to vam je kad imate pristup Internetu preko satelita tj. kabla, a ne preko telefonske linije) za PS2 biti na raspolaganju polovinom sledeće godine, te tada možemo očekivati i prve PS2 mrežne igre, pored onih Square-ovih.



Igrajte se besplatno na Dreamcast-u!



Iako smo u prošlom broju objavili vest da će Sega.net od sada početi svima redom da naplaćuje korišćenje svog servisa za igranje igara preko Internet-a, relativno brzo potom stigla nam je vest da će od sada mnoge igre za ovu konzolu moći da se igraju potpuno besplatno preko Mreže! Najzad će i ljudi u nas (doduše samo oni koji poseduju Dreamcast i dobru Internet konekciju) moći da uživaju u mrežnim okršajima! (Opet, naravno, ako poseduju originalnu kopiju igre... ili neki programčić koji će da prevari servere - a ni to nije nemoguće naći). Na Web sajtu Planet Dreamcast, na adresi http://www.planetdreamcast.com/ možete naći spisak igara koje korisnici mogu da igraju besplatno, a to uključuje i takve hitove kao što su Unreal Tournament, Quake 3 Arena, Bomberman Online i NFL 2001! A inače, sada su i originalne igre za Dreamcast prilično jeftine (po zapadnim standardima)...

Igre NE! Bavite se sportom!

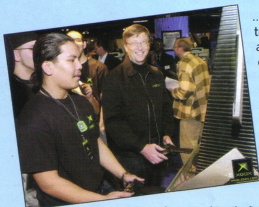
U jednom američkom igračkom časopisu izašao je veoma zabavan i veoma alarmantan članak čija tema je zavisnost o video igrama! Niko ne može poreći da taj fenomen postoji, štaviše, ako čitate ovu vest, velika je verovatnoća da ste se u većoj ili manjoj meri prepoznali. Članak u časopisu Wired nam donosi ispovesti raznih ljudi koji su se našli u paklu zavisnosti od elektronske zabave. Iako se većina ispovesti odnosi na ljude koji igraju RPG igre preko Interneta od kojih opet najviše otpada na najpopularniju igru tog tipa, Sony-jev Everquest, ima tu informacija koje će biti korisne svakom do nas. Tako možemo pročitati kako je nesrećnog Tony-ja žena prevarila - sa tipom čiji lik je muž njenog lika u Everquest-u! Zatim je tu dečko koji zbog Zelde nije dva meseca izlazio iz kuće, pa tip koji ceo semestar nije dolazio na fakultet (iako je živeo u studentskom domu u okviru istog) zato što se igrao na PlayStation-u 2... i tako dalje u tom stilu. Ukratko, ovo postaje ozbiljan problem u svetu, što nam dokazuje i činjenica da su već oformljene i prve "grupe za podršku" (znate, to je ono: "Ja se zovem Uroš i ja sam narkoman...") ženama koje muževi zapostavljaju zbog igranja. Jedna od njih se zove Everquest Widows and Spouses Against Everquest (Everquest udovice i žene protiv Everquest-a) i broji već 1000 članova! Keve mi, ozbiljno, stvarno postoji!

PS2 i dalje najtraženiji?



Pred svaku božićnu sezonu u poslednjih nekoliko godina (od kada je Internet na Zapadu relativno normalno i uobičajeno sredstvo za kupovinu) America Online, najveći američki provajder Internet usluga, pravi sondažu s ciljem da sazna koji je artikal najtraženiji kod njihovih korisnika. I pogodite šta su bila tri najtraženija proizvoda na Internetu u Severnoj Americi početkom decembra? Pa, prvi je PlayStation 2 - savršen božićni poklon za svakoga. Tu nema iznenađenja. Odmah blizu, na drugom mestu, bio je Hari Poter u svim mogućim oblicima (knjige, igre, igračke, kartice, šolje, kondomi...). Na trećem mestu su bile mini suknje. Mini suknja? Ma, nju skini.

Microsoft tvrdi da...



... je on pobedio u ratu protiv Gamecube-a. Naravno, ništa drugo nismo ni očekivali. U svom saopštenju za štampu, Microsoft tvrdi da je premijera Xbox-a bila do sada najuspešnija premijera neke konzole: naime, Microsoft se poziva na rezultate koje je objavila firma NPD Group, specijalizovana za istraživanje tržišta. Tvrdi se da su prodate sve Xbox konzole koje su se pojavile na premijeri (znači oko 300.000, što je i dalje manje od Gamecube-a, ali je procentualno savršen uspeh), kao i da je Halo najprodavanija od svih tzv. "launch" (igra koja se pojavi na premijeri) igara ikada. Microsoft kaže i da je pobedio u još jednom aspektu - naime, prema njegovim podacima, uz svaki prodati Xbox kupljeno je prosečno 2.5 igre (za razliku od 1.9 koliko je kupljeno uz Gamecube). Ipak, ako se uzme u obzir da je većina prodavnica nudila Xbox samo u paketu s jednom do tri igre, onda bismo mogli doći do zaključka da je ovakva situacija isforsirana i da će se pravo raspoloženje tržišta znati tek kada se pojavi malo više igara za obe platforme. A i Sony ima nešto da kaže po tom pitanju...

Ponovo radi bioskop!

Tačnije, ponovo se proizvodi Dreamcast! No, nažalost, samo u ograničenom broju primeraka i (ih, zar smo nešto drugo očekivali) samo za Japance. Naime, najnovija cena Dreamcast-a od samo 50 USD izazvala je novi talas interesovanja za ovu konzolu, pogotovo u njenoj postojbini. Stoga su ljudi iz Sege rešili da ponovo angažuju svog proizvođača hardvera, kompaniju CRI, da proizvede oko 2000 novih Dreamcast-a. Zanimljivo je što će se ove konzole praviti natenane (proizvodnja će trajati čak do marta!) i za promenu, ovi Dreamcast-i iz specijalne (neki bi rekli "vaskrs") edicije će i izgledati drugačije - biće potpuno crni! Naravno, moći ćete jedino da ih naručite ekskluzivno od Sege. Drugačije ne bi bilo zanimljivo.



Zaustavite Mesiju!

Zaustavite sve! Dan pred zaključenje broja u redakciju nam je stigla vest koja celu priču o Mesiji dovodi u pitanje! Zli fariseji iz Sony-ja su rešili da je bilo dosta mod-čipova i sličnih dovitljivosti! Kap koja je prelila čašu bila je baš tvrdnja da Messiah omogućava savršeno puštanje kopija CD i DVD igara na PlayStation-u 2. Sony tvrdi da je to kršenje njihovih autorskih prava i njihovog patenta (PS2 je uredno zaveden u britanskom Zavodu za patente). Stoga je izvršen pritisak na Madeira Games - koji je popustio i s tržišta povukao Messiah čip sredinom decembra, tek nekoliko dana pošto su počeli sa prodajom! Madeira kaže da je prodaja čipa obustavljena privremeno, dok se situacija pravno ne raščisti. A to bi moglo da potraje...

PSOne zabranjen u Holandiji

Nije šala, već istina sušta. I pritom bolna - za Sony. Naime, organi zdravstvene zaštite u Holandiji su objavili da je njihovom intervencijom blokirana prodaja PSOne konzola u ovoj zemlji. Više od milion konzola trenutno čami u magacinima i prodavnicama. A zbog čega? Zato što je kontrola kvaliteta proizvoda otkrila da kablovi u PSOne sadrže mnogo puta veću količinu elementa po imenu kadmijum nego što je to dozvoljeno zdravstvenim propisima Evropske Unije. Kadmijum se smatra visokorizičnim elementom u količinama većim od miligramskih, pošto se povezuje s bubrežnim oboljenjima. Ipak, Sony je na sve ovo odgovorio s izvesnom dozom skepse prema procenama holandskih zdravstvenih radnika. Kaže Sony da su Holandezi sami sebe malo preozbiljno shvatili i da je mogućnost da vam kadmijum u kablovima unutar PSOne naškodi jednaka recimo šansi da vam meteorit padne direktno na teme. No, dobro, od meteorita nikada nismo sigurni, tako da je Sony rekao da će ispraviti problem u kratkom roku.



Microsoft Take 2?

Na Mreži se pojavila prilično velika i za mnoge uznemirujuća vest, niko ne zna odakle je stigla, ali je definitivno podigla puno prašine. Vest glasi da se veliki Microsoft priprema da kupi jednog od najvećih "third party" izdavača, kompaniju Take 2. Računica je jasna: Take 2 poseduje nekoliko razvojnih studija - Gathering Of Developers koji pak poseduje 3D Realms, zatim Rockstar Games i neke druge. Kupovina Take 2 bi osigurala Microsoft-u gomilu ekskluzivnih naslova za Xbox, a kako mnogi već kritikuju prilično tanak spisak ekskluzivnih Xbox naslova za 2002... A Take 2 je inače veoma uspešan i poverenja dostojan izdavač, tako da bi Microsoft bio na dobitku na svim planovima ako se to preuzimanje dogodi. Šta će budućnost doneti? Čitajte Bonus!



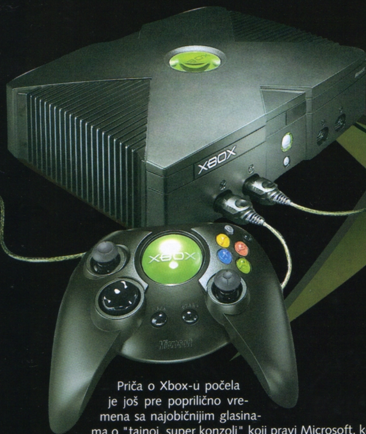


Miljan Lakić



XBOX DOSIJE





Priča o Xbox-u počela je još pre poprilično vremena sa najobičnijim glasinama o "tajnoj, super konzoli" koji pravi Microsoft, koja je više zvučala kao naučna fantastika nego kao istina. Glasine su dobile svoju potvrdu u martu 2000. godine kada je Bill Gates zvanično najavio Xbox preko Web-wide vesti. Sama konzola je zvanično otkrivena na Consumer Electronics Show-u u Las Vegasu januara 2001. godine gde se i najveća zvezda američke wrestling asocijacije The Rock (ili Stena za one koji ga ne znaju) pridružio Billu na sceni. Sledeća epizoda priče se odigrala na E3 2001, maja meseca, kada je objavljen tačan datum izlaska konzole za američko tržište - 8. novembar 2001. godine. Objavljena je i cena - 299$. Ovde ćemo stati na trenutak da prokomentarišemo ovaj podatak. Ne znam koliko je vama čitaocima poznato, ali situacija na tržištu proizvođača video igara do najave Microsofta, stoji ovako - imamo japanske proizvođače i nikoga drugog. Da, ako niste primetili, tržištem video igara dominiraju japanski proizvođači bez konkurencije od strane amerikanaca, a Evropljane da i ne pominjemo. Ne možemo reći, bilo je pokušaja i iz Evrope da se uključe u ovaj biznis, ali zadržaćemo se na konstataciji da su prošli neslavno. Što se tiče amera, od Atari konzola osamdesetih godina ništa nije vredno pomena. U stvari možda se neki od vas sećaju 3DO pokušaja, u koji je i Philips uložio svoje resurse, ali ni to nije to. Znači slobodno možemo da kažemo da niko do sada nije mogao ni da "primiriše" Japancima. Ali, Microsoft nije makar ko. Microsoft ima pare, i to te pare koje nijedna od pomenutih kompanija nije imala. Sa toliko novca, Bili i kompanija mogli su da pokriju troškove i razvoja i marketinga i da pridobiju nezavisne proizvođače igara, što je do sada učinila samo jedna kompanija - Sony sa PlayStationom. Podatak da je Microsoft uložio 500 miliona dolara samo u marketinšku kampanju Xboxa za severno američko tržište, govori sam za sebe. Pogledajte sada, prodajna cena Xboxa je trista dolara. A proizvodna cena je prema nezvaničnim (ali prilično tačnim) izvorima bar 120 do 150 dolara viša od prodajne. I ako uzmemo da se ostvare predviđanja Microsofta pa se Xbox do kraja godine proda u blizu milion i po primeraka, pa pomnožimo to sa onih 120-150 dolara, shvatićete koliko GUBITAKA je Microsoft spreman da podnese samo da bi ušao u trku sa Sony PlayStationom 2 i Nintendo GameCube-om.

Dosta teorije, evo opipljivih podataka. Sama veličina konzole iznenađuje, jer je Xbox do sada najveća konzola ikada napravljena. Poređenja radi, veličine je prosečnog video rekordera, uporedite to sa PlayStationOne konzolicom koji se može na prvi (laički) pogled zameniti sa diskmenom. Sam izgled konzole nećemo komentarisati, za nekoga je previše nametljiv, za nekoga savršen, stvar je ukusa. Pogledajte slike pa prosudite sami.

Od priključaka tu su 4 kontroler porta, standardni audio video izlazni port i digital-out port za HDTV. Medij na kojem su zapisane igre je standardni 4,5GB DVD disk (kao i kod PlayStationa 2), pa je u konzolu ugrađen petobrzinski DVD drajv. U osnovnoj verziji ugrađeni drajv neće moći da reprodukuje DVD filmove (za razliku od PS2), već će vam za ovo biti potreban DVD Movie Playback Kit (sadrži daljinski upravljač) koji košta 29$.

Microsoftova odluka da u konzolu odmah ugradi Ethernet port koji se može povezati na i na DSL i kablovski internet (znači nije u pitanju modem,



što je već problem "u nas", jer dok kod nas stigne kablovski internet..., ma čak i u svetu je još uvek jako mali broj onih koji koriste broadband konekcije - izgleda da Microsoft računa na dugi vek konzole što je apsolutno netačno - prošlo je vreme životnog veka konzola od po 5 godina) i hard drajv kapaciteta 8GB (koji će proizvoditi Western Digital i Seagate) znači da se u kompaniji ozbiljno računa na multi player online igranje. Recimo samo da Sony za svoj PlayStation 2 nije obezbedio ove komponente "in box", već se još uvek čeka verzija "dvojke" sa ugrađenim hardom i mrežnom konekcijom. Prema zvaničnim podacima osnovna namena hard diska će biti za čuvanje muzike iz igre (???), za ubrzavanje učitavanja igara (vrlo plemenita namera), snimanje podataka iz igre, te u sprezi sa Ehernet portom za downloadovanje novih likova, nivoa i uopšte svih dodataka za igre. Microsoft je ovde vešto izbegao da pomene i patcheve igara, jer će se, u to nema sumnje, proizvođači pritisnuti rokovima za objavljivanje igre služiti istim trikom kao i za PC - igre će biti objavljene na vreme ali sa bagovima, a onda će naknadno na internetu plasirati patcheve (ispravke) igara.

Hardware

Centralni procesor Xboxa je modifikacija (osiromašena) Intelovog Pentiuma III i čuka na 733MHz. Iako arhitekture konzola strašno variraju, što njihovo poređenje čini skoro nemogućim, moramo ipak da iznesemo da CPU PlayStationa 2 radi na 294MHz, a GameCube-ov CPU "plete" na 486MHz. Suvišno je reći da Microsoftova "zujalica" neće imati problema sa proračunskim delovima koda. Xbox stiže sa ugrađenih 64MB unifikovane memorije, dok PlayStation 2 ima 32MB a GameCube 43MB RAM. Unifikovana memorija znači da se memorija može alocirati kako god to programer poželi, i time se eliminišu uska grla koja se javljaju kod "dvojke" koja poseduje poseban video RAM fiksne veličine.

Istina je tamo negde... OBAVEZNO DA JE MICROSOFT KUPIO SEGU

Kada je grafika u pitanju tu je 250MHz GPU (najavljivan kao 300MHz) a proizvodi ga Nvidia, kompanija koja je jako poznata bilo kome ko se igra na PC-ju, kao ime iza GeForce (najveća moć od grafike na PC-ju) grafičke kartice. Grafička karta u Xboxu je bazirana na GeForce 3 tehnologiji i nosi ime X-Chip, i ima u sebi svu silu specijalnih efekata kao što su full-scene antialiasing (bolna tačka za PS2), 4 simultane teksture po objektu, magla, environment mapping, pixel i texel shaderi, bump mapping, i real-time lighting. Uprkos X-Chip-ovoj mogućnosti da prikaže 4 teksture uporeďenju sa 8 GameCube-ovih, Xbox-ove teksture bi trebalo da predstavljaju značajno poboljšanje u odnosu na PlayStation 2, zahvaljujući internoj kompresiji tekstura u odnosu 6:1. Takođe ujedinjeni RAM bi trebalo da doprinese kvalitetu (veličini) tekstura sa obzirom da ne postoji limit za njihovu veličinu. X-Chip maksimalne mogućnosti kada je rezolucija u pitanju su 1920x1080. Microsoftove specifikacije kažu da Xbox može da "iskrcka" 125 miliona "sirovih" poligona u sekundi, ali ova cifra je samo privid. Najimpresivnije igre koje su se pojavile za Xbox prikazuju oko 10 miliona poligona u sekundi.

Jedna stvar u kojoj će Xbox nesumnjivo imati prednost nad konkurencijom je zvuk. Dolby Digital Surround se prvi put pojavljuje u konzoli. Tu su i 64 zvučna kanala, tako da slobodno možemo reći da je u ovoj kategoriji Xbox ispred konkurencije.

Za Xbox-ovu arhitekturu je lako praviti igre kažu PC developeri, jer se ne razlikuje previše od PC-ja.

Xboxov kontroler je hibrid postojećih kontrolera na tržištu, mada je najsličniji Dreamcastovom vizuelno, a DualShocku prema funkcijama. U istom fazonu kao i sama konzola, i kontroler je dosta veliki sa zelenim krugom u sredini. Ima vibracionu funkciju (nagradno pitanje: Na kom se joypadu prvi put pojavila vibraciona funkcija?), dve analogne palice (isto pitanje samo za palice) koje imaju opciju poznatu kao L3 i R3 sa DualShocka, tj. utiskivanje palice u joypad ima funkciju novog tastera. Nismo probali ali kažu da su dugmići na desnoj strani joypada dosta stešnjeni i javlja se problem pritiska na samo jedno dugme, kao i da su crni i belo dugme apsolutno van dohvata. Za japansko tržište je čak napravljen poseban model kontrolera manje veličine. I opet kao i na Dual Shocku svi dugmići su analogni. Sa zadnje strane kontrolera postoje dva slota za proširenja, slično kao na Dreamcastovom joypadu. U slot za proširenja se može uključiti memorijska kartica kapaciteta 8MB, da, memorijska kartica će postojati pored hard diska, jer kako bi inače poneli svoj status iz neke igre kod prijatelja?

Već smo pomenuli ranije, Xbox u osnovnoj konfiguraciji nema mogućnost da pušta DVD filmove. Da bi ste uživali

XBOX DOSIJE

u DVD kvalitetu slike i zvuka morate dokupiti mali modul koji se uključuje u jedan od kontroler portova, i predstavlja prijemnik za daljinski upravljač, uz koji ćete maksimalno uživati u vrhunskom kvalitetu koji pruža DVD format.

IGRE

Microsoft je uložio mnogo u ovaj projekat. A jedini način da vrati ono što je uložio je da napravi mnogo dobrih igara (ili da uveri i mnoge druge proizvođače da im se isplati da prave igre za Xbox - što mu izgleda neće pasti teško) koje će se mnogo dobro prodavati. Pa da vidimo koje su to igre... (Moji lični favoriti su prve tri igre na spisku)

Halo (čita se hejlo)



Igra je najavljena još 1999 kao PC igra, ali kako je godinu dana kasnije MIcrosoft otkupio Bungie, firmu koja je pravila igru, eto nama jedne od nosećih igara za Xbox. Ovo remek-delo od igre će stvarno pomoći Microsoftu da vrati pare. Kad je budete videli shvatićete i zašto. Nema tog koji se susreo sa ovom igro i ostao ravnodušan. Jedna od najkvalitetnije urađenih igara ikada, kako grafički tako i po pitanju gameplaya. Priča u igri i nije toliko važna, u pitanju je sukob između Zemljana i neke zle rase aliena, koliko je igra atraktivna i magnetski vas privlači da je probate. Svim pucačima - ovo ste čekali!

Fuzion Frenzy

"Igra za društvo!"
Multi player histerija - najkraći mogući opis igre. Ovo je igra koja se igra kad se okupi društvo koje poznaje i voli vi-



deo igre (a nemate ISS pri ruci:)). 48 mini igara, koje popriličino variraju u izgledu i izvođenju. Nešto najbliže ovome bi bio Bishi Bashi Special sa PlayStationa keca, ali ovoga puta je u pitanju visoko produkcijska igra. Eto čim na-

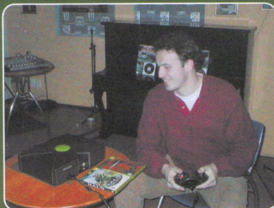
Prezentacija Xboxa kod nas



Da! Igrao sam Xbox! Igrao sam HALO! Igrao sam Munch's Odyssey! Igrao sam Dead or Alive 3! I da, odvukli su me iz sale! Ja sam tek počeo, a oni su hteli da idu! U jednom trenutku je "žuti" poželeo da odigra nešto, ali je moja blagovremena reakcija u vidu progresivnog povećanja pritiska na vitalne delove njegovog respiratornog sistema, urodila plodom i kupila mi još malo vremena u "zelenkastom" svetu Xboxa.

Dakle prvi Xbox u Jugoslaviji smo uspeli da vidimo i PROBAMO u prostorijama BITEF-a u petak 14. decembra, manje od mesec dana posle zvanične premijere Xboxa u Americi. Cd magazin Action trip je uspeo da dobavi jedan Xbox (iz Amerike normalno) i organizuje prezentaciju Xboxa u okviru promocije svog trećeg broja u kome je naravno, tema broja upravo Xbox.

Microsoftova "kutija" je bila priključena na projektor tako da bi svi prisutni imali priliku da vide kako "to" izgleda. E upravo zbog takve postavke scene nisam mogao da napravim odgovarajuće poređenje grafike sa "dvojkinom" grafikom na mom TV-u. Nema spora da ono što sam video izgleda dosta "snažno", ali ne i bez pop up-a (zastajkivanja, kočenja). Zvuk je bio vrhunski, ne znam kako su momci ono povezali, ali nije ni čudo sa obzirom kakvo ozvučenje imaju u BITEFU-u.



Sama makina je stvarno POGOLEMA, kao što smo već rekli ranije, a joypad za prvi "hvat" sasvim solidno leži međ' mojim šapama. I istina je da je nemoguće dohvatiti crno i belo dugme.

A vas zanimaju igre kakve su?

Pa od onoga što smo slikali, slabo šta je moglo da se iskoristi za štampu, tako da ćete morati da s e oslonite na moju procenu, pošto sam jedini ja i igrao. Hvala prisutnoj publici na podršci. Najviše sam se zadržao na HALO-u, i utisak je - dosta "lepljivo". Munch, je nedefinisan i secka(demo verzija). Dead or Alive je po mom mišljenju smešan (ipak sam ja zakleti Tekkenovac). Sve igre koje smo probali su bili originali. Žao mi je stvarno što nisam mogao da probam nešto na PS2 paralelno da bih mogao da napravim adekvatno poređenje.

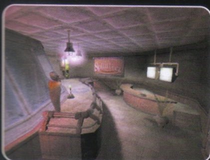
Konačni utisak je malo bled, zbog toga što je "prekrižana kutija" najavljivana kao "chudo", pa je i normalno da smo malo razočarani jer nikakvo čudo se tamo nije desilo. I za kraj mogu da zaključim samo ovo - trebaće mnogo para da se pokrije ovaj nedostatak snažnih igara, jer pored udarnog talasa dvojkinih igara... (mada i dreamcast je imao bolje igre kada je dvojka počinjala pa je "prso'"). A svaka nova generacija konzola je bila propraćena smenom lidera, videćemo...

Hvala Action Trip magazinu na pozivu.

bavim svoj Xbox (odmah pošto napravim nešto protivno zakonu, Ustavu ili nešto slično tome...) nabavljam i ovu igru i organizujem turnir u redakciji.

Oddworld: Munch's Oddysee

Ko možda ne zna, ja sam tu da ga informišem. Prethodnici ove igre igre su



bili ekskluzivci PlayStation keca. I ova igra je počela da se pravi za PlayStation... A onda je došao "krupni" i kupio igru za sebe. I nemojte pomisliti sada da sam na strani PlayStationa (kao što jesam, ali to ne znači da ću za dobru igru reći da je loša), ali izgleda da celokupan prelazak igre u 3D i sve ostalo nije baš ispao najsrećnije. Screenshotovi su stvarno boli glava, ali gameplay je izgleda ispao "tanak".

Doći će još mnogo igara za Xbox a kako će one proći videćemo. Nadamo se samo da ćemo u najskorije vreme biti u mogućnosti da vam iz prve ruke predstavimo iste.

Igre koje stižu:
Azurik: Rise of Parathia
Blood Wake
Amped: Freestyle Snowboarding
Malice: A Dark and Comic Fiery Tale
NFL Fever 2002
Nightcaster
Project Gotham Racing
Project K-X
Tony Hawk's Pro Skater 3
The Elder Scrolls III: Morrowind
Genma Onimusha
Dino Crisis 3
CDV Software
Heaven and Hell
Bounty Hunter
Kengo: Legacy of the Blade
Ultimate Fighting Championship: Tapout
Cel Damage
Battlefield 1942
Buffy the Vampire Slayer
F1 2001
Medal of Honor: Allied Assault
NHL 2002
The Simpsons Road Rage
Mad Dash Racing
Championship Manager
4x4 EVO 2
Unreal Championship
LOONS--The Fight for Fame
Mission: Impossible 2
NASCAR Heat
Jikkyo World Soccer 2001
Star Wars: Obi-Wan
Star Wars Starfighter: Special Edition
AirForce Delta Storm
Armada 2: Exodus
Test Drive Off-Road Wide Open
Hunter: The Reckoning
Grand Theft Auto 3
Jet Set Radio Future
Test Drive
Wiggles
Citizen Kabuto
The Matrix
Silent Hill 2
Gunmetal.
Circus Maximus
Arctic Thunder
NHL Hitz 2002
Mortal Kombat
Gunvalkyrie
Jonny Drama
Outlaw Golf
Shrek
New Legends
Warhammer
Dark Summit
WWF Raw is War
Dead or Alive 3
Downforce
Tom Clancy's Ghost Recon
Myst III: Exile



XBOX ™



Najbolje i

Drugi put. Ako, ako, da čuknemo u drvo, pa da biramo igre godine još jedno sto puta...
Ko je pratio stvari zna da sam dobar deo ove godine proveo u vojsci (do septembra tačnije), pa sada jedva "postizavam" da odigram sve ove silne igre koje sam propustio. Blago vama koji ste ih igrali na vreme, jer ja se nisam odvajao od ekrana MNOGO vremena da bih napravio ovu skromnu listu predloga za igre godine. Bitna stvar, ako mislite da neka igra zaslužuje da uđe u izbor za igru godine, a ne nalazi se među navedenim igrama, SLOBODNO je navedite u našem anketnom listiću, pa ukoliko utvrdimo da smo napravili grešku (a sad SMO napravili grešku, a listu SI sastavio) i pobednik bude neka igra koje nije među MOJIM predlozima, svi koji su glasali za datu igru će dobiti jednodnevni boravak u redakciji među LUDACIMA koji ovaj časopis prave (ako su dovoljno HRABRI da dođu). Eto. Da, možete glasati i putem emaila (SAMO JEDANPUT) na adresu bonus@eunet.yu. I kao posebna kategorija, koja inače nije navedena na listiću(ako se setite još neke kategorije, PREDLOŽITE), ali vi samo NAPIŠITE (znači Miljanova igra godine je ...), koja je igra godine po mom mišljenju. Da vidimo, poznajete li moj ukus?

Platforma

Skoči, skoči, SKOČI SAD! Ništa, sad ponovo ispočetka. Ajde, daj meni da ti pređem to, što si takav bre? Ma nisam igrao ranije, nego ZNAM šta treba da se uradi. PA ZATO ŠTO IGRAM IGRICE VEĆ PETN'ES' GODINA! TAKO ZNAM! Ne nije mi dosta. I nisam mator za igrice. IGRAĆU SE DOK GOD MI TO PREDSTAVLJA ZADOVOLJSTVO! Kakve to veze ima sa godinama?

1. **Crash Bandicoot: Wrath Of The Cortex PS2**
2. **Klonoa 2 PS2**
3. **Super Mario GBA**
4. **Floigan Brothers Episode 1 DC**
5. **Harry Potter PSX**



Strategija/ Simulacija

Klimavo, labavo, lavabo, krhko, nejako, nerazvijeno, slabašno, kržljavo... Osim "Ejdža" i "Elemeja", koji su jedini pretendenti na titulu ovde. I to je "LiMA" u blagoj prednosti, jer nije limitiran nezgodnim upravljačkim interfejsom kao "Ejdž". Mada, ko zna? Možda ipak ima više onih koji vole RTS (ne prvi kanal, nego Real Time Strategy), nego da valjaju igrače. Opet, pare su tu... Ma recite vi na kraju.

1. **Age Of Empires 2 PS2**
2. **LMA 2002 PSX**
3. **Panzer Front PSX**
4. **Ring Of Red PS2**
5. **Heroes Of Might & Magic III PS2**

Nije po JUS-u

E ovo je žanr koji mnogo volim, jer u stvari i ne postoji. Svaka od ovih igara je doživljaj za sebe, i potpuno je različita od onih klasičnih postavki prema kojima ostale igre klasifikujemo po žanrovima. Ove igre "nose" ideje, od kojih se možda kasnije razvije potpuno novi žanr.

1. **Frequency PS2**
2. **Mario Party 2 N64**
3. **Ooga Booga DC**
4. **Bomberman Online DC**
5. **Stretch Panic PS2**



Akcija

Ko ne zna koja će igra pobediti u ovom žanru, taj nije čitao prošli broj Bonusa, niti tekst mladog kontroverznog autora, sa vrlo EKSPLICITNIM izražavanjem, nećemo mu navoditi ime, dosetite se sami. Hvala mu, shvatili smo njegovu poruku, a imamo i mi jednu za njega.

Kokejn vil meš jor brejn, pils vil blo' jor majnd. Drop d šit, bi strejt, folo' jor fejt, vrajt d faken buk, and evribadi vil bi on d huk. End ajl help ju.

1. **Grand Theft Auto 3 PS2**
2. **Half Life PS2**
3. **Head Hunter DC**
4. **Syphon Filter 3 PSX**
5. **Metal Slug X PSX**

predstavljamo



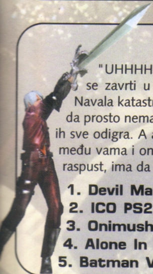
gre 2001.



Sport

U ovoj kategoriji zaista ne očekujemo iznenađenja. Fudbal se igra na 90 minuta i na 90% konzola u gradu se ništa drugo i ne igra do dični, ponositi, plemeniti KONAMI-jev serijal. Ko ne zna ko je KONAMI, taj sigurno ne zna ko će MILION POSTO biti pobednik u ovoj kategoriji. Veće su šanse da Jugoslavija osvoji svetsko prvenstvo u fudbalu nego da dotična igra ne pobedi u ovoj kategoriji.

1. **ISS Pro Evolution PS2**
2. **NBA Live 2002 PS2**
3. **ISS Pro Evolution 2 PSX**
4. **Tennis 2K2 DC**
5. **NBA 2K2 DC**



Avantura

"UHHHH! AUUU! BZZZZ! Od igara ovog kalibra čoveku se zavrti u glavu!" MNOGO jake igre u ovoj kategoriji. Navala katastrofalno dobrih naslova za PlayStation 2, je takva da prosto nema čovek (ili možda je bolje reći igrač) vremena da ih sve odigra. A ako niste stigli morali ste bar probati! ŠTA? Ima među vama i onih koji nisu ni VIDELI ove igre! Evo ga sad lepo raspust, ima da mi znate svaku od ovih igara u prste...

1. **Devil May Cry PS2**
2. **ICO PS2**
3. **Onimusha PS2**
4. **Alone In The Dark PSX**
5. **Batman Vengeance PS2**

Tuča

E pa ove godine imamo veliku krizu, kada su "nabadačine" u pitanju. Ovako loša godina je ... MA DAJ BRE DEČKO!!! Nema Tekkena, to reci! To je bitno. Nema Tekkena, nema šibanja. Videćeš kad dođe "četvorka" tamo negde u januaru, ako Namco ispuni obećanje, šta će biti.

1. **Kengo Master of Bushido PS2**
2. **X-Men Mutant Academy 2 PSX**
3. **Plasma Sword DC**
4. **Knockout Kings 2001 PS2**
5. **Victorious Boxers PS2**



FRP RPG

BRM, DRM, PRC, FPS, KRK, PSX, i ostale skraćenice. Znate vi vrlo dobro ovaj žanr. Proširio se on već poprilično i među vama. Sigurni smo da ćete među ovim igrama naći neke od vaših favorita, i da će se sve manje dešavati situacija da pri izboru igre iz ove kategorije da korisite metodu ECI, PECI, PEC. (Ćao, Peco, kako je u vojsci? Sad znaš, ono što sam ja znao.)

1. **Chrono Trigger PSX**
2. **Tales Of Destiny 2 PSX**
3. **Record Of Lodos War DC**
4. **Grandia II DC**
5. **Paper Mario N64**

3K RTS

GAMING
petak 17.30
nedelja 11.00

COMPUTING
subota 13.00
ponedeljak 14.00

Vožnja



Glupo je i da pričamo o tu nekim vožnjama, konkurentima, pretendentima i sličnima kada je među nama ONA! Veliki, legendarni, moćni - Gran Turismo 3! (Čuje se eho, tri, tri, tri...) Ako baš hoćete možete i da glasate u ovoj kategoriji, možete vi, ali mogu odmah da vam kažem da je pobednik u ovoj kategoriji već odlučen, kako god vi glasali. Ko je protivan, bolje da nije emotivan.... A i ko mu je kriv kad ne zna šta valja!

1. **Gran Turismo 3 PS2**
2. **Xcitebike 64 N64**
3. **Crazy Taxi 2 DC**
4. **Mario Kart Super Circuit GBA**
5. **Vanishing Point DC, PSX**

Intro

Ja spadam u one likove koji pre početka igre odgledaju sve moguće izdavače, developere, sudopere, i ostale pre nego što pritisnem START. A posebno obraćam pažnju na intro. Čak sam toliko razvio neki "osečaj" ili njuh, da prema introu mogu da ocenim hoće li igra biti dobra ili sr...ednja.



1. **ISS Pro Evolution PS2**
2. **Kengo Master Of Bushido PS2**
3. **Devil May Cry PS2**
4. **Onimusha PS2**
5. **Alone In The Dark PSX**

Najduhovitija igra

Najduhovitija igra je stvarno nezahvalna kategorija jer oko kvaliteta igre još i možemo da se složimo, ali oko humora...

1. **Floigan Brothers Episode I DC**
2. **Sheep Dog 'n' Wolf PSX**
3. **Grand Theft Auto 3 PS2**
4. **Worms World Party DC**
5. **Fur Fighters PS2**

Najveće iznenađenje

Pozitivno naravno... Ovde vam predstavljamo igre za koje nismo očekivali da budu nešto posebno, a onda se pokazalo da su u pitanju igre vrhunskog kvaliteta. Ili je recimo prethodni deo igre bio osrednji, a nastavak šokantno dobar. (A vi kao ne znate o čemu ja pričam, jel'?) Ili je recimo u pitanju serijal koji je sa svakim novim delom bio sve lošiji, a onda totalni preokret i HIT. Ili je jednostavno igra ispala bolja nego što smo očekivali.



1. **Grand Theft Auto 3 PS2**
2. **Twisted Metal Black PS2**
3. **Harry Potter PSX**
4. **FIFA 2002 PSX**
5. **Toy Story Racer PSX**

Najveći promašaj



Ili (S)HIT kategorija.U ovu kategoriju spadaju "neigre" i igre koje uopšte nisu izašle. "Neigre" su trebale da budu igre, pre nego što su njihovi autori, prodali dušu za pare, i bedno "završili" posao. U stvari to se dešava kada se angažuju ljudi koji ne igraju igre, da bi pravili igre. C, c, c... Ne ide to tako. Možda nam je i lakše kada nam "otkažu" igru, nego kada nam joypadima dopadnu krševi. Kažem vam, dajte da pravimo igru ljudi...

1. **Frogger PS2**
2. **Roland Garros 2001 PSX**
3. **Commandos 2 - otkazana igra**
4. **ISS za Dreamcast - otkazana igra**
5. **Munch Odyssey XBOX**



D.N.A. - Dark Native Apostle



Akciona avantura sa pogledom iz ``trećeg lica``, koja bi trebalo da vas navuče izgledom, dinamikom igre i interesantnim i unikatnim sistemom nadograđivanja specijalnih sposobnosti, a već pomenutog imena, trebala bi da se pojavi na PS2 sistemu najkasnije krajem februara 2002. Kako programeri kažu, karakterisaće je ``distinktivan vizuelni stil``, brzo-reaktivne komande i jak MANGA zaplet (ne MIHAJLA, debeli, nema ove igre za tebe, šest đedovih kubura im`o, prim.aut.). Mešavina brze i ``mračne`` borbe ukombinovana sa potragom za bio-čipovima koji nadograđuju vaš power-suit i omogućavaju vam rešavanje logičkih problema (što umom, što refleksima) zadovoljiće sve MANGAŠE, bez obzira na uzrast i stanje uma. Šta da vam kažem...? (UT)





Mega Man X6

Mislili ste da je kraj, da više nema dvodimenzionalnih s-leva-na-desno skrolujućih platformi, ali šta da vam kažem... IMA IH! Mislili ste da su mrtve? Možda su samo tako mirisale, ali Bože moj, ništa na ovom svetu nije savršeno. Elem, da se vratimo na niz pitanja.





Zašto je veliki Reploid pobenaveo? Zašto se Zero žrtvovao? Zašto je čovečanstvo duboko pod zemljom u iščekivanju restauracije planete? Zašto dajem odgovore u pitanjima? Reploidi su poslati da poprave planetu koja je postala kataklizmična pustara. Alia javlja MegaMan X-u da je Veliki Reploid podivljao i da samo ON može da ga zauzda. Igra koristi random sistem mapa i obrazaca ponašanja bossova, tu su reploidi koje oslobađate i dobijate nove sposobnosti. Trebalo bi da se pojavi do februara, a da li će ne znamo... (GJ)



Genma Onimusha



Ako ste utripovali da će stari momci Capcom-ovi da pljunu i zalepe još jednu konverziju na drugi sistem, a bez da je ``rekonstruišu``, grdno ste se zahebali... ili nešto u tom fazonu. Iako se idalje zasniva na istoj radnji, mestimično istorijskoj, delimično mističnoj, sama grafika je znatno poboljšana i obogaćena, a princip igranja drastično otežan. Pošto je cilj preklati sve što se nađe na putu (bilo da ima puls ili NEMA), poboljšan je Green Soul aspekt, pri kome ćete, usisavajući dušu (zeleni odbljesci nakon udaraca) neprijatelju, na određeno vreme postati brži, luđi, jači... Kad smo već kod neprijatelja, ima ih DRASTIČNO više, a i oni mogu da ``srču zeleno`` i pocrvene (što je jako loše), tako da ćete morati zauzeti defanzivniji stav. Sačekajte do marta. (UT)





Magical Vacation GBA





Odlučni da dokažu da je u RPG žanru mogućno uvesti neke inovacije, programeri kuće Brownie Brown spremaju se da objave prvu "komunikacionu fantaziju" za Game Boy Advance. Magical Vacation je prvi FRP naslov u kome će akcenat biti stavljen na međusobne odnose likova u igri, ali i igrača koji će svoja dostignuća moći da razmenjuju putem link kabla. S obzirom na to da na igri rade imena koja su se pojavljivala u produkcionom timu Square-a (Final Fantasy), ovakvu najavu treba shvatiti ozbiljno. Više detalja o ovoj igri za sada nije objavljeno, a posebnu nepoznanicu predstavlja multiplayer režim o kome programeri zagonetno ćute. Jedino je sigurno da će se distribucije latiti Nintendo, što je još jedan pokazatelj da *Magical Vacation ne moće biti* promašaj. (GJ)



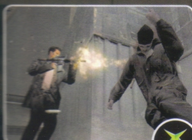
na vidiku



Max Payne

Jedna od najfenomenalnijih akcionih pucačina koja se u skorije vreme pojavila na PC-u je i Max Payne, policajac sa željom da umre, velikim pištoljem u ruci, velikom količinom analgetika (sredstava za ubijanje bola) u džepu vetrovke i mogućnošću da odreaguje brže od svih u datom momentu (nije ni čudo kada zoba ANALGETIKE kao šalterski službenici semenke suncokreta, prim.aut.). Igra je osmišljena od strane razvojnog tima Take 2, pa možete misliti šta se tu sve ne dešava (ako već niste imali prilike da se upoznate sa ovim ostvarenjem). Koristeći dinamičke kamere i efekat usporenja, te to ukombinovano sa brzom akcijom i visokom razinom adrenalina i realnog ranjavanja, igra je osvojila milione mladih širom sveta. Ko ste vi da se odupirete? Mart 2002. (UT)







Pryzm Chapter One: The Dark Unicorn

Ljubitelji mističnih ostvarenja će uživati u ovoj originalnoj igri, u kojoj ćete simultano kontrolisati jednoroga Pryzm-a i Karrock-a, Trolskog maga. Četiri različita sveta, 37 nivoa i lako dostupne magije su adut na koji se puca, pored odlične grafike i efekata transformacija u realnom vremenu. Transformacija? Magični svet Trolovskih planina, Vilovnjačkih šuma, Gnomskih brda i Močvarnih nimfi je napadnut od strane mračnih sila, koje mutiraju sve žitelje ovog malog raja, a ova dva junaka kreću da ih izmorfuju u slatke male čarobnjake, ratnike i monstrume, kakvi su bili pre mračne transformacije. Ako mislite da ste dorasli zadatku, zajašite ljupkog jednoroga, zavitlajte sa kojom magijom i uživajte već koliko od marta iduće godine. (UT)







Powerpuff Girls: Mojo Jojo-a-Go-Go

Nakon genijalnog Dekstera, na ekranima naših Game Boy-eva zasijaće još jedne zvezde satelitskog programa Cartoon Network. Radi se o simpatičnim superdevojčicama koje se kriju iza imena Powerpuff Girls, uvek spremnim za borbu protiv opakih zlikovaca. Ovoga puta one će svoje moći usmeriti protiv zlog majmunčeta Modžodžodža (izgovorite njegovo ime deset puta uzastopce i nećete ići u školu nedelju dana), koji svetskom miru i stabilnosti preti armijom razuzdanih robota-superzlikovaca (dobro je, smiri se, Gale, prim. ur). Žanrovski, radi se o klasičnoj "nadesnoskrolujućoj tabačini" - ko je nekad igrao Renegade, znaće o čemu se radi. Sve u svemu, formula glasi: simpatični likovi + dobra grafika + tabanje do zore = sjajna zabava. (GJ)









Sesame Street Sports

Joooj, klinći evo jedne igrice za maju deću... Koliko od januara iduće godine treba da se pojavi i na domaćem tržištu jedna od igara za najmlađe, inspirisana serijom koja je dugi niz godina bila emitovana na mnogim svetskim TV kanalima. Istovremeno (ili sa malom razlikom) treba da se pojavi i u varijanti za GBC, a šta je cilj? Pa pošto je karakteriše ovako laka tema, u pitanju je šest različitih likova iz već pomenute serije i šest šašavih sportskih disciplina. Pored disciplina, tu će biti i vežbe sa "drugarima" u svlačionici (valjda mini - igre, nisu precizirali - nažalost) kao i intervjui likova neposredno pre svake discipline. Jedino mi je milo što se u doba "sumraka" jedne od najvećih konzola čitavog čovečanstva još uvek misli na najmlađe (kojima u umu i sam pripadam).. (GJ)











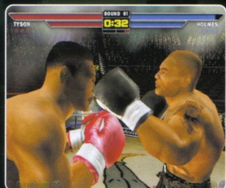


Mike Tyson Heavyweight Boxing





Da li ste možda mislili, sada kada se Gvozdeni Majk vratio na scenu, da mu NEĆE posvetiti niz brutalnih igara, sve u cilju popularizovajna ove plemenite, ali nadasve krvave sportske discipline? Big mistake! Crno zlo na dve noge se vratilo da svima demolira kranium, smrvi mezorinu (ili nešto u tom fazonu) i baci vas u minus kod plastičnog/maksilofacialnog hirurga. Na putu do mračnog veličanstva, predstoji vam sedam modova, te još neki skriveni koje ćete otključavati u toku igre. O grafici - svi isto obećavaju, max. broj poligona lica, fluidno kretanje, dinamičko senčenje protivničkog lica i prskanje po podu (lica, naravno), a biće zastupljena i kreacija igrača sa sistemom nasleđivanja najboljih udaraca poraženih protivnika. Igra izlazi i na PS2 sistemu, a očekujemo je početkom aprila. (UT)

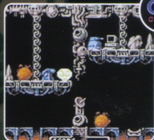


Keep the Balance GBC

Keep the Balance je jedna od onih igara za koje je teško reći da li zaslužuju da se pominju u ovoj rubrici s obzirom na to da scenario zvući krajnje neinspirativno. U pitanju je kvazilogička zavrzlama u kojoj je potrebno raspoređivati čudovištanca što se penju uz kaiš na obe strane vage tako da se očuva ravnoteža na jezičku. Nakon određenog broja raspoređenih karakondžulica, prelazi se na sledeći nivo. Zanimljivo? Ruku na srce, ne deluje tako, ali iskustvo nas uči da, kada su logičke igre u pitanju, nikada ne sudimo o knjizi na osnovu korica. Programeri nas uveravaju da ispunjenje cilja neće biti nimalo lako, te da ćemo propisno namučiti svoje sive ćelijice. Živi bili pa videli. (GJ)











Aliens: Colonial Marines





Jedan od najbolji SF univerzuma, upravo dobija još jednog pripadnika, koji će svim fanovima serijala približiti mističnu priču o nastanku rase Xenomorfa. Radnja igre se odvija uporedo sa radnjom trećeg nastavka, a vi ste u ulozi vođe marinaca Kolonijalnog Korpusa. Nalazite se na planeti LV - 426, a sami možete naslutiti šta vam je cilj i na koji način ga ostvariti. Komandovaćete timom od četiri marinca, od kojih svaki ima sopstveni status (vetran, gušter) i sposobnost, baratаćete čudnim, futurističkim, prebucanim oružjem, tamaneći horde acid-spittera, male gmizave nosače embriona, vojnike i kraljice swarm-a, kao i neke do sada neviđene kreature. AI je kreiran tako da se vaši vojnici i neprijatelji postavljaju u odnosu na situaciju, neki beže, neki se biju, a igra bi trebalo da se pojavi do aprila 2002.). (UT)



Batman: Dark Tomorrow

Jedan od glavnih aduta kompanije Namco u novoj sezoni biće igra Batman: Dark Tomorrow. O samoj igri se još uvek ne zna mnogo, ali ako je suditi na osnovu animacionih sekvenci koje upečatljivo prikazuju mogućnosti Gamecube-a, biće to prava bomba. Originalni scenario za igru nastao je u okviru kompanije koja izrađuje stripove o ovom superheroju (DC Comics) i uključuje, osim Batman-a, mnoge poznate i manje poznate protivnike: Ratcatcher, Killer Croc i zavodljivu lepoticu Poison Ivy. Osnovu igre činiće akcioni i logički elementi, začinjeni pomenutim animacijama - recept koji ne moće da omane. Igra se na tržištu očekuje već tokom decembra. (GJ)









Resident Evil Survivor 2 Code: Veronica



Još jedna u nizu nastavaka, doduše u pitanju je sejačina smrti za svetlosnu kuburu, ali šta da se radi, e? Naravno, uzimajući u obzir da svi iz potrošačkog društva ne mogu priuštiti takav luksuz, moguće je igrati i uz pomoć dualšoka. Glavni protagonisti su Claire Redfield i Steve Burnside, tako da ćete odabrati jednog od njih i odmah odlučiti da li će vas drugi u svojstvu COM igrača pratiti. Doduše, ovo je moguće u Arcade modu, a preporučljivo je u slučaju da vam je igra suviše kompleksna u početku. Što se tiče Dungeon moda, gde ima boss-ova (isto kao i u prethodnom modu), ovde je sve vremenski ograničeno i iziskuje viši stupanj umeća (šatro). Ljubitelji serijala će možda biti pomalo razočarani zbog "carevog novog ruha", ali će ljubitelji hard-core pucanja uživati već od februara.. (GJ)



Bomberman Generation

Ako se sećate originalnog Bomberman-a, to znači samo jedno - mnogo ste, bre, matori. U moru plagijata Bomberman-a ostalo je upamćeno tek nekoliko igara i to onih koje su se pojavljivale na Nintendovim konzoloma. Simpatični bombaš tako neće zaobići ni najnoviju Nintendovu igračku, s tim što će Gamecube verzija biti, logično je, najbogatija. Bomberman će se u ovoj igri kretati u 3D svetu, s kamerom koja će ga pratiti iz ptičje i polupptičje perspektive. Bombe će eksplodirati u svim pravcima, a ne samo u četiri kao do sada, što će igru učiniti još složenijom. Obilje logičkih zavrzlama, dobra atmosfera i dopadljive tehničke karakteristike učiniće da ovu igru ne požele samo ljubitelji Bomberman-a. (GJ)







Driven

Niste čuli za film Driven, sa Slajom Staloneom u glavnoj ulozi? Nema veze, nismo ni mi. To, međutim, nije sprečilo programere kuće Crawfish da otkupe licencu i naprave igru po filmu koji, prema mnogim mišljenjima, nikada nije trebalo da se pojavi u bioskopu. Na stranu kritike filma, igra Driven trebalo bi da bude najurnebesnija akciona vožnja za Game Boy Advance do sada - obilje opcija, odlična grafika i bogat zvuk se podrazumevaju. Posebno je interesantno to što će pogled u igri biti - izometrijski. Pomalo neuobičajena za igre ovog tipa, takva perspektiva omogućiće bolju preglednost staze, pa relativno komplikovano upravljanje neće biti toliki problem. U svakom slučaju, Driven ćemo rado probati čim nađe put do naše redakcije. Stay tuned! (GJ)





SSX Tricky

Jedna od igara opisana u ovom broju, samo za drugu platformu, preti da uzurpira mnoštvo umova ekstremno-nastrojene omladine, koja je (nadam se) u zimskom fazonu. Kako bi je što bolje definisao, u pitanju je lomatanje niz snežno - belu stazu uz nezaobilazne trikove i figure. Pošto nije u pitanju jednostavno prelivanje sa konzole na konzolu - igra koja će se pojaviti na Box-u će biti do pola preuzeta, a od pola nadograđena. Grafički izgled će biti umnogome poboljšan, staze duže i sa raznovrsnijim elementima, nove prečice insertovane, šest likova preuzeto, a šest novih sačinjeno. Tu je još i Showoff (trikovi) verzija svih 9 Worldcircuit staza, kao i još neka iznenađenja vezana za agresivnost kompjuterskih protivnika. Igra se (kao i Kings-i) očekuje "neđe" oko Dana Žena.. (UT)





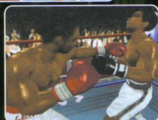


Knockout Kings 2002.







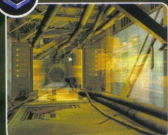


Taman sam se uplašio da se neće pojaviti zmaj sa obeležjem "dvehiljadedvojke", kada otkrih da me programeri ni ovaj put nisu izdali (kako urednik to ume da uradi, prim.aut.), najavljujući još jednu inkarnaciju fantabuloznog boksa na dva sistema (XBox i PS2). Od imena, tu si velikani današnjice - De La Hoya, Luis, Trinidad, od velikana jučerašnjice - Ali, Fejzer, Duran, Sugar Ray, a što se tiče dizajna i engin-a, moram priznati da su prilagođeni današnjim uslovima i sve zahtevnijim mališanima (AMAN, deco, DOKLE!?!). Tu će biti još i mnoštvo komentara i sudija, animacija i facijalnih degradacija (sjajno realizovanih), te igračkih kreacija i hip-hop malverzacija. Ovo je jedna od igara koje ne smete propustiti, a ako me niste razumeli uzmite Veliki Sanovnik ili Tumač Snova i počekajte dan žena ... (UT)

Metroid Prime

Serijal Metroid igara na Dalekom istoku smatra se jednom od najpopularnijih franšiza u industriji elektronskih igara. O najnovijem nastavku ne zna se gotovo ništa. Zna se da igra nastaje u teksaškom studiju Nintendovog ogranka Retro Studios i, sudeći po najvećem broju glasina, biće pucačina u prvom licu (FPS). S druge strane dolaze špekulacije da će biti mogućno uključiti i perspektivu iz trećeg lica - koliko vidimo, jedino je sigurno da će igra biti pucačkog tipa (da na prošlom E3 sajmu nije prikazan demo, sumnjali bismo da ova igra uopšte postoji). Da je ovo naslov vredan čekanja svedoče imena koja čine razvojni tim, a gde su sve nekadašnji programeri studija Valve i Acclaim. Samo da ne bude po onoj: "Tresla se gora...". (GJ)









BATMAN VENGEANCE

Uroš Tomić



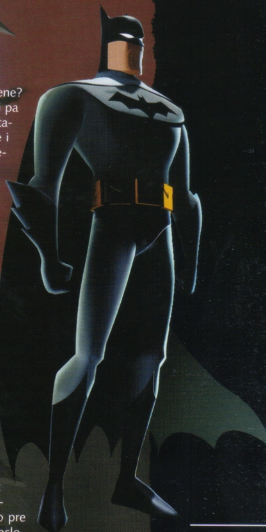
Oooo, moćni čoveče-šišmišu, Bogu hvala što ti napokon Ubi Soft darova jednu igru dostojnu tvoga imena i rezimea, roda, poroda, semena i plemena... Inspirisan animiranom serijom koja je revitalizovala ovog heroja, dajući mu neki nadnaravni ali krajnje jednostavni šmek (ne Sinalco šmek, NIKAKO! prim.aut), pretvarajući ga iz bledunjavog mekušca koji zavisi od svojih gizdavih sprava i naprava u moćnog, mračnog viteza, okrutnog i ljutog, ali nadasve pravednog, nemilosrdnog kada su krimosi u pitanju i vazda ornog za konstruisanje višestrukih uboja i nagnječenja (kontuzija), fraktura i krvnih



izliva (što spoljnjih, što unutrašnjih) - što u prevodu znači - MNOGO BOLA, a ja ga mnogo GOTIVIM (bol, ne Betmena)! Ne brinite, imaćete mnogo materijala za lomljenje i udaraca (što standardnih i povezanih, što specijalnih) za praktikovanje, a da ne pominjem sve one šljaštave alatke kojim se ZEMA služi u neposrednom kontaktu sa kriminalnim elementima Gotama. Šta mislite, ko je prvi neprijatelj



sa kojim ćete morati da ukrstite antene? Ne znate, odustajete ili ste već igrali pa znate? Ne znate? Pa ko bi drugi do staro, zelenkasto cerekalo, šiljate brade i kljukavog nosa, osmeha tipa ``da-nemam-uši-smejao-bih-se-oko-glave``, koje se odaziva na ime Džoker. Na samom početku ugledaćete curicu koja se nalazi u dvorištu Gotam Kemikala i to na zemlji, koprcajući se između dva bureta, uvezana poput salame, sa omanjom eksplozivnom napravom koja joj kuca tik iznad glave. Sledeći kadar izazvaće oduševljenje jer se u njemu pojavljuje ON, dasa, ma koji bre dasa - ŠVALERČINA STARA, stoji na ivici zgrade, ne hajući za klizav sims i dvadeset pet spratova niz koje možeš da se strmekneš dok si reko ``keksla``, puštajući svoj tamni plašt da se vijori poput zastave Ujedinjenih Nacija. Ovo je više kao ``igrivi intro``, sačinjen od nekoliko fenomenalnih sekvenci, imena ljudi zaduženih za projekat koja lete na sve strane i niza najjednostavnijih uputstava, kako biste se što pre ušemili sa komandama. Nakon oslobađanja cure po imenu Meri, on saznaje od nje da je bomba u neposrednoj blizini i da nije zdravo po SINUSE ostati tu dok ona bude govorila BUM. Šišmiš je grabi u svoje nezgrapne (ali vešte i POHOTNE) ruke i trči u pravcu spasa. Odatle idemo na trening, pa na prvu misiju.



Pošto ste u hodu naučili najosnovnije pokrete, za vreme treninga ćete testirati svoje sposobnosti šunjanja i pentranja po platformama uz pomoć kuke (i motike), makljanja i poniranja (sve će to da ustreba docnije). Može, bre, dečko da trči, ``glajduje`` kroz vazduh koristeći plašt, da se štiti istim, te da se pripija uza zidove i namazano žbira šta se dešava iza ugla... sve to pa još plus i da menja režim iz trećeg lica u prvo. E, taman smo došli do negativnog aspekta - ograničenje režima kretanja. Kada je kamera razvrstana na pogledu iz trećeg lica (iznadpotiljačna prespektiva) možete da radite sve ove divne stvari što ih malopre navedoh, ali ne možete da koristite ništa od alatki, dok, kada je kamera prekomandovana u pogled iz prvog lica,

Igrača	1

PlayStation.2 Kompatibilno

Ime: Batman Vengeance
Izdavač: Ubi Soft
Sistem: NTSC
Žanr: Akcija

PS2 PlayStation.2

Šta mi ocenjujemo:

ZVUK: Ovom ocenom se ne ocenjuju samo zvučni efekti u igri već i muzika koja prati igru, znači sve što se čuje.

IGRIVOST: U zavisnosti od reagovanje igre na komande, lakoće igranja i izvođenja same igre dajemo ovu ocenu.

ATMOSFERA: Reakcije igrača na igru, tj. koliko vas neka igra zaokupi i odvoji od stvarnosti, takođe ocenjujemo.



UKUPNA OCENA: Celokupni utisak koja igra ostavlja je dat u procentima i može biti manji ili veći nego što to ostale ocene pokazuju. Igre koje su ocenjene sa preko 90% su super hitovi.

GRAFIKA: Ovde ocenjujemo ukupan vizuelni izgled igre: pozadina, likovi i intro, tj.sve što se vidi.

OCENE: Mogu biti u rasponu od 0 do 5 sa koracima od 0.5.



možete da koristite ceo arsenal, ali ne možete da peglate negativce i otvarate vrata. A alatke, kuku-lele, ne da su šmekeraj, negooo DVA ŠMEKERAJA, BRE! Efekat dimne bombe - mali diverzioni blesak sa disperzijom dima - je odličan, pa onda kad koristite kuku, a nju možete da koristite samo kada se ukaže ikona koja baš na to indicira, odgledaćete malu animaciju gde se tamna silueta privlači do izabranog mesta koje je isto vrlo kul. Pa Betarang kojim možete i da patosirate i da razoružavate (u zavisnosti od preciznosti i uvežbanosti), pa električni Betaranzi, pa mreže za kojekava sputavanja zločinaca, pa lisičine za trajno onesposobljavanje (ako išamarate negativca, a ne bacite ga sa zgrade ili tako nešto, on će opet ustati kada se malo oporavi, zato koristite lisice, kako biste ga sputali pri daljnjim pokušajima, prim.aut) i da ne nabrajam više - beta lanser koji ispucava maltene pola gorenavedenog.



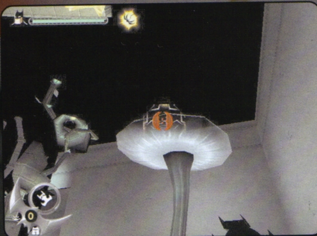
Ali, kako sve dobro izgleda i pored mračne atmosfere u koju je Gotam zaodenut... Sve je konstruisano u fazonu stripa - tamne i visoke zgrade ukrašene širokim simsovima, olucima i gargojlima, nebo se blago crveni u pozadini, dok ripate sa krova na krov, trudeći se da ne zabodete ponor i ne počnete nivo iz početka.

Mislim, ima li to lutanje ikakvog cilja, pitaće se sigurno mnogi od vas, ali oni koji su imali prilike da duže prate moj rad, setiće se da sam iks puta rekao da ne volim da odajem mnogo od radnje, jer i sam uvek bejah gajio ubilačke porive u bioskopu kada se nađe budalaš da nekoliko minuta ranije pronikne u radnju

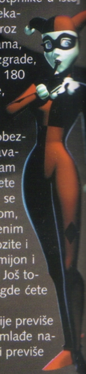




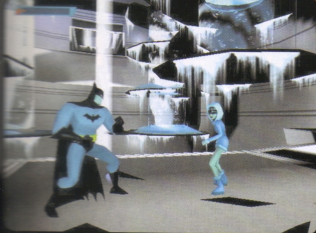
i informiše sve u neposrednoj blizini o daljem razvoju situacije (BATLER je to uradio, znam! Sobarica je njegova ljubavnica (batlerova), a njegova tetka, koja je u međuvremenu njegova mama, ali to od njega krije, u stvari je bila ljubavnica žrtve, tako da je batler počinio oceubistvo (u talu sa sobaricom), ni ne shvatajući to, jer je celoga života smatrao da mu je otac napustio majku, a ne da je KOPILE, što je svima osim njemu bilo poznato od samog početka). Ipak, da vam delimično otkrijem uvod u priču, poglavlje pod nazivom "A GIRL 2 DIE 4" - Betmen saznaje da Džoker pokušava da iznudi od Meri (koju je spasao) pet miliona dolara, koristeći njenog sina kao alat iznude, a bogme i potpaljujući tu i tamo po koji paket eksploziva. Bet počinje da istražuje uz pomoć svoje curice-pomagačice, Bet-ribića (Batgirl), i tu kapira da se nešto mutno dešava i događa, samo ne znajući šta je u pitanju, on odlučuje da joj ode "na stan", tačnije preko puta stana i VOAJERIŠE bestidno i mučki, kako bi shvatio ko je ona i kako to da ne postoje podaci ni o njoj ni o njenom sinu (Timi ili Tomi ili Timoti, a možda i Tobi... ma nije ni bitno). Malo nakon što je došao, primetio je nekolicinu bandita koji joj utrčavaju gajbi i odvode je tako da STARO MOMČE kreće za njima.



Sada, kada smo krenuli za njima, da zastanemo na sledećem NEGATIVNOM aspektu - kadriranje. Pored toga što je kadriranje "dosta solidno" rešeno, ne možem a da ne kažem da je daleko od pojma "savršeno" otprilike u istoj meri koliko i moj život (od istog pojma). Nekada ćete uspeti da vidite šišmišurkove oči kroz teme ili potiljak (ili oba), u nekim situacijama, BAŠ kada preskačete veliki jaz između dve zgrade, moguće je da se kamera naglo okrene za 180 stepeni i time vas na sekund dezorijentiše, što je sasvim dovoljno da vas odvuče u propast. E sad, pošto nisam uspeo (4.) da završim sve što se završiti moglo (jer mi je obezbeđen PUKI MINIMUM USLOVA, hvalavamlepoljubivasbatica, prim.aut), mogu vam čisto još onako orijentaciono reći da ćete igrati pojedine mini igre, imati prilike da se bliže upoznate i sa Džokerovom draganom, Harley Queen, Otrovnom Ajvi i "ledenim Ćićom", te da ćete se naći u situaciji da vozite i Betmobil i Betavijon (de li se dede Betkamijon i Betmilijon?). Malo li je bre na ovaj minus? Još tome dodajte 5 stage-ova i 19 level-a, ma gde ćete bolje?



Još jedan kvalitet koji je krasi jeste to što nije previše komplikovana, tako da je podesnija i za mlađe naraštaje. Niti iziskuje previše istraživanja niti previše



mozganja - dovoljno je isprebijati sve koji vam se nađu na putu i malo procunjati i nema ``šaje`` da se negde zaglavite, što nas dovodi do TREĆE mane igre - ograničena sloboda kretanja. I pored toga što je sada realizovan u 3D okruženju, Betmen je ograničen svojom okolinom, pojedini segmenti odaju utisak zbijenosti i opšte klaustrofobije, dok će vas, s druge strane, veliko prostranstvo koje vidite sa krovova zgrada izluđivati jer ga vidite, a ne možete da ga posetite.

Takođe, tu je i visok stepen autentičnosti koji naglašava činjenica da je Dark Knight verno prenesen sa ``malog ekrana TV prijemnika``, pa će vam se s vremena na vreme (zbog fluidnosti animacija, tečnog i realističnog kretanja likova i odlične govorne glume) činiti da ne igrate igru već da gledate crtać. Majestralno... Možda se mnogima neće svideti to što scenografija nije dovoljno izdetaljisana, ali, kao što sam već napomenuo, meni se čini da je to više doprinelo šmeku nego što je pokvarilo utisak. Jedini detalj koji će vas ubosti u oko ``na keca`` je onaj nadnaravno dobri i apsolutno šmekerski plašt što ga Bajo nosi, a koji se presijava u odnosu na ugao svetlosti koja pada na leđa. Još mu plašt istovremeno služi i kao štit (svojom energijom, tj. skalom trajanja), a pomoću njega se Miš može štekovati u senku i stopiti s okolinom. Kako bih se mogao usuditi da zaboravim na širenje cape-a i lagano poniranje kroz vazduh... bahanalije i organizovani teror najgoreg oblika.



Zvučna podloga je veoma kvalitetno izdrljana, govorna gluma je na nivou, a pojedini efekti su veoma snažni. Što se tiče glumaca koji su pozajmljivali glasove, Džokeru je svoj ustupio Mark Hamil, čuveni Džedaj i večiti zarobljenik u svetu naučne fantastike.

Pošto sam o atmosferi već imao prilike da govorim, valjalo bi još napomenuti da je ocena iz ovog ``predmeta`` umanjena zbog lošeg vladanja kontrolera na dodatnoj nastavi, tako da bud`te oprezni dok se majmunišete na simsu.



Ovom bih prilikom da se zahvalim svima koji su mi proteklih nekoliko brojeva upućivali pozdrave i podršku kada su mi moji najmiliji to uskratili. Veoma mi je žao što nisam u mogućnosti da vam svima odgovorim zbog nervnog rastrojstva i velikog broja obaveza koje me pritiskaju sa svih strana, ali ću se od idućeg broja truditi da odgovaram na vaša pisma i pozdrave u znatno većoj meri. I one slike ću da pošaljem, zemljače, sve sa autogramom, samo ako mi moj dragi urednik omogući. Šta još da vam kažem, braćo - pišite, čitamo se...

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	5.0	4.0	5.0

92%



Miroslav Djordjević

SMUGGLER'S RUN 2
HOSTILE TERRITORY

U opštoj pretprazničnoj poplavi video igara (kao što ste primetili, najviše za PS2) našao se i nastavak fantastičnog Smugglers Run-a. Svi koji su ranije igrali ovu igru verovatno su jedva čekali njen nastavak koji je sada konačno tu i ja u startu moram reći da je on podjednako izvrstan kao i prvi deo. Sada je sve tu doterano, ulepšano, začinjeno, ono što je bilo suvišno izbačeno je, a uvedene su i neke novine - jednom rečju, dobro je postalo još bolje!



Za one koji nekim slučajem ne znaju, Smugglers Run je arkadna off-road vožnja po ogromnoj, ali ZAISTA OGROMNOJ mapi, svakako najvećoj ikada viđenoj u nekoj video igri, koja je pri tom prepuna različitih objekata, detalja i drugih elemenata koji čine ovu igru zanimljivom dugo, dugo vremena. U prvom delu ste bili krijumčar kome je osnovni cilj da određene stvari uspešno prenese preko granice uprkos velikim broju pograničnih jedinica, policijskih snaga i CIA likova. Sada vam je zadatak da isto tako isporučujete sve i svašta za određeno vreme, s tom razlikom što se sada sve odigrava u ratnim uslovima i, normalno, iza neprijateljskih linija. O nekim detaljima priče nisam u stanju da vam mnogo kažem, a isto tako ni vi nećete iz igre mnogo toga o njoj saznati, jer je piratska verzija koja se kod nas može kupiti iskasapljena i ne sadrži nijednu animaciju. Razlog za to nije nečija zlonamernost da nama zagorča život ne dozvoljavajući nam da vidimo intro, već prosta nemogućnost da se svaka igra sa DVD ROM diska (na kome se snimaju igre za PS2) koji je veoma velikog kapaciteta smesti na običan CD ROM od 640 mb. Zato se svaka malo veća igra mora osakatiti, to jest mora se žrtvovati neki njen deo, za šta su najpogodnije animacije, kako bi uopšte stala na disk, a postoje slučajevi da je ona i tada prevelika za CD ROM. Tada je tu igru moguće prekopirati samo na DVD medij, što vas nažalost košta gotovo isto kao da ste kupili originalan disk. Sigurno ćete se složiti sa mnom da za toliku razliku u ceni možemo nekako i progutati nepostojanje animacija.

Dakle, posle nepostojećeg (šmrc) introa, pojaviće se veoma obiman i funkcionalan meni koji nije pretrpeo neke veće izmene u odnosu na prvi deo. I dalje su tu modovi Smugglers Missions (kampanja), Turf Wars (nešto u stilu capture the flag modova), Checkpoint Races (ime sve kaže) i detaljne opcije u kojima je moguće konfigurisati mnogo toga. Nov je Extras mod u kome možete pogledati crteže vozila iz igre, a srećnici sa original verzijom i mnoštvo animacija iz igre (ponovo šmrc). Prisutan je veoma veliki broj vozila od kojih je na početku dostupno samo jedno, a ostala se otključavaju prelaskom Smugglers misija (posle svake dve-tri misije dobićete neko novo vozilo). Ona izgledaju fantastièno i njihova uklopljenost sa podlogom kao i reagovanje na komande je odlièno.



Uopšte, utisak koji se stiče prilikom vožnje i svih tih vratolomija teško je opisiv - jednostavno se mora doživeti. Od tipova ponuđenih vozila prisutni su najrazličitiji terenci - bagiji, vojni kamioni i guseničari kao i mnogi drugi. Zadaci koje treba u misijama izvršavati su do sada već hiljadu puta viđeni što se može smatrati jednom od mana ove igre kojih ukupno gledano ima zaista malo. Najčešće je potrebno skupljati sve i svašta i posle to odneti na određeno mesto, pratiti neko vozilo ili stići do predviđenog cilja u okviru vremenskog limita. Mape na kojima sve to izvodite su, kao što sam već rekao, džinovskih dimenzija i prosto mame svojim izgledom i obiljem prisutnih detalja. Prisutne su i, po mom mišljenju, nešto manje atraktivne noćne misije, kao i misije po različitim vremenskim (ne)prilikama.

Muzika i zvuk u igri su kvalitetni, a posebno se ističe zvuk motora koji se razlikuje od vozila do vozila. Igrivost je ostala na visokom nivou i karakterišu je iste osobine kao i prethodni deo, što znači lako navikavanje na komande, ali i mogućnost usavršavanja upravljanja vremenom, tako da ćete posle dužeg igranja izvoditi najrazličitije akrobacije po džombastim predelima i pri tom ne nabaciti sebi mnogo damage poena. Policiji je ponovo cilj da vas ćukanjem u vozilo maksimalno poremeti kako u predviđenom roku ne biste uspeli da ispunite dati zadatak. Zamerku upućujem činjenici da vas oni neće uhapsiti čak i u slučaju da potpuno zaustavite svoje vozilo. Oni tada bezglavo nastavljaju da vas udaraju što malko kvari inače dobar utisak o AI (pošto nas u pismima često pitate za značenje ovog pojma, da objasnimo još jednom - AI je skraćenica za artificial inteligence i označava nivo inteligencije kompjuterski vođenih likova).



Sve u svemu, igra je više nego super i kada počnete da je igrate, dešava se da zaboravite na vreme. Bitno poboljšanje u odnosu na prvi deo su znatno kraća učitavanja koja ne traju više 5-6 minuta (bukvalno) već desetak sekundi.

Izvrsno je postalo još bolje, tako da ćete, ukoliko ste voleli Smugglers Run, definitivno obožavati Smugglers Run Hostile Territory.

Igrača	1

PlayStation.2 Kompatibilno

Ime: Smugglers Run 2
Izdavač: Rock Star
Sistem: NTSC
Žanr: Vožnja

PS2 PlayStation.2

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.5	4.5	5.0

90%

SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER

Satori Jo



Postoji verovatno i viši razlog za to što su Activision unajmili bivše UEP da im naprave prvu snowboard igru za njihovu novoosnovanu O2 etiketu ekstremnih sportova. UEP su napravili prvu snowboard igru, sada već čuveni Cool Boarders. Ipak, Shaun Palmer je igra koja se šlepuje na Tonz Hawk-a, a ne na uspeh Cool Boarders-a, a to su dve vrlo različite igre.



Ma koliko se činili sličnima, snowboarding i skejt su potpuno dva različita ekstremna sporta. Ono što ih najviše razlikuje jeste činjenica da se skejtboard da okrenuti i trik se može ponovo pokušati na istoj lokaciji. Snowboarding zavisi od gravitacije i sve vreme se kreće nadole tako da, ako se prilika za trik propusti, sve je gotovo. Ipak, mala caka čini da sve nije baš tako.
Caka koju pominjem je dizajnersko rešenje za problem promašene prilike za trik. Na određenim mestima na padini postoje snažni motori koji vas vraćaju na višu tačku padine, ali to ne znači da se i vreme resetuje. Tako je ovo rešenje samo polovično i ne naročito dobro za ono šta se pokušalo postići.



Shaun Palmer-ova igra je veoma nalik Tonz Hawk-u, sa snowboard-om umesto skejta. Trikovi su slični, ako ne i isti, a nizanje trikova jedan na drugi donosi umnožavanje rezultata. Prezentacija same igre je isto tako preslikana. Svaki nivo ima određenu grupu zadataka koje treba izvršiti da bi se prešlo na sledeći nivo. Ovi zadaci idu od prostog postizanja određenog broja poena, preko toga da se određeni trik mora izvesti na specifičnom mestu, do skupljanja predmeta postavljenih po padini. Uspešno izvedeni trikovi pune i energiju za specijalne poteze koji donose više poena i tako unedogled.
Igrači koji su verzirani u Tony Hawk-u sa Shaun-om neće imati problema, mada se meni čini da je igra poprilično teža od Tony-ja. Glavni problem jeste kamera koja se u toku trika tako namesti da okret koji igrač izvede obično završi negde na pola puta samo zbog te dramatične promene ugla gledanja, a ne zbog toga što igrač nije trik dovršio. Mnogo puta u toku igre dešavalo mi se da me kamera omete u uspešnom završetku trika i doskoku na rampu, što jako nervira.
Dizajn igre je ono što sada već očekujemo od igara ovog tipa iz Activision-a. Na početku možete izabrati jednog od desetak profesionalaca ili kreirati svoj lik, sa pomalo ograničenim izborom. Kako bilo, samo jedna padina je na početku otvorena i na nju krećete. Dizajn padine je poprilično dobar, sa mnogo linija za trikove, bilo da je u pitanju grind, flip ili grab. Tu je mnoštvo građevina i objekata sa kojih se može skočiti, kao i quarter i half pipe-a za mnogo trikova za kratko vreme.
Ipak, glavni problem je ono već pomenuto, tj. da se niz padinu ide samo nadole, pa uspešan start može da pokvari samo mala greška i tada se sve mora početi ispočetka. Grafika igre je zadovoljavajuća, ali ja lično i ne primećujem toliko grandioznu grafiku kakvu sam očekivao od PS2. Muziku, standardno, čini mnoštvo pesama, mada su one u ovoj igri veoma jednoličan novi metal, što će igračima ili smetati ili će ga obožavati.
I to je to. Shawn Palmer je malo drugačija snowboard igra, ali samo zbog toga što u njoj nema trkanja, već je replika Tony Hawk igara sa snowboard-om.





Igraca	1 - 2

PlayStation.2 Kompatibilno

Ime: Shawn Palmer's Pro SnowBoarder
Izdavač: Activision
Sistem: NTSC
Žanr: Ekstremni sportovi

PS2 PlayStation.2



MIljan Lakić

TARZAN

Tarzan je na PlayStationu jedan bio hit. I 2D. Biće i na dvojci. U 3D.

Igrača	1 - 4

PlayStation.2 Kompatibilno

Ime: Tarzan
Izdavač: Ubi Soft
Sistem: NTSC
Žanr: 3D Platforma

PlayStation.2



Tarzan je na kecu bio izuzetno kvalitetno urađena igrica. Kvazi 3D pogled sa strane davao je izuzetnu preglednost dešavanja na ekranu, ali nije imao pravi 3D. Mada, kad bolje razmislim, meni taj 3D nikad nije mnogo ni značio, mnogo mi je bilo važnije valja li gameplay. A sin džungle u prvoj verziji imao je dovoljno privlačnosti da mi zadrži pažnju i ulazi u spisak onih igrica koje preporučujem ljudima kad me pitaju za dobre igre (nisam rekao najbolje igre). Platformske u ovom slučaju.



Cela igra dosta nalikuje prethodnom izdanju pa čak i kada je u pitanju meni koji je, u stvari, potpuno isti kao na kecu. Do menija dolazimo bez uvoda (pominjali smo već ovu situaciju, ako imate para za original DVD a vi izvolite, ovako se moramo pomiriti s tim da neke delove igre propuštamo) jer je igra DVD rip i na ove stvari se izgleda moramo navići.

Pored standardnog story moda, u igru je ubačen još jedan - Terk's challenges mod. Osnovna razlika između ova dva je u tome što ste u story modu ograničeni brojem života, a u "Terkovim izazovima" osnovni orijentir je vreme koje vam je dato da završite nivo, čak do te mere da niste ograničeni ni brojem života, već ih imate neograničeno.

Kad sam prvi put pokrenuo igru, moram priznati da mi je izgledala malo ružnjikava jer se još uvek dobro sećam prvog dela koji je, znate i sami, bio grafički na vrhunskom nivou. Ali, onda sam shvatio da je ovoga puta u pitanju puni trodimenzionalni prikaz i da bi u slučaju da su autori postigli isti šareni kvalitet kao i u dve dimenzije, to u stvari bio pravi šok. Kada sam to razrešio u svojoj glavi i ponovo pogledao igru da bih ocenio kvalitet grafike, shvatio sam da igra izgleda odlično. Upravo prenosi osećaj koji je pružao crtani film. U nekim trenucima čak i previše podseća na crtać, recimo kada je u pitanju Tarzanovo kretanje po suvom, ravnom, neki bi rekli normalnom, terenu. Pa on se kreće baš kao majmunče koje je sišlo s drveta, više je sa sve četiri na zemlji nego s dve. U prvom trenutku baš mi i nije leglo da vodim nekog ko skakuće kao majmun, ali samo malo kasnije, kada sam sagledao ostatak njegovog repertoara kretanja, više nisam imao zamerki. On trči, skače, pravi "zvezdu" u pokušaju da eliminiše neprijatelja, keša se po granama, surfuje po istim, surfuje po unutrašnjosti šupljih stabala i to u svih 360 stepeni i to nije sve. To je samo suvozemni nivo, ali polako...

Ovaj deo igre se odvija po Crash 3D principu tj. Tarzan ima punu slobodu kretanja, ali samo u okviru predviđene putanje, negde to zovu dva i po D. Meni se taj princip jako dopada jer eliminiše nepotrebno lutanje po nivoima koje mi je oduvek bilo najmrskiji deo u igrama koje su rađene na principu punog 3D. Dok je na zelenoj travici, upravljanje se svodi na ono - kuda vučete, tuda Tarzan i ide, ali kada se dočepa prve lijane (tako što je pogotkom kopljem smakne sa drveta) i doskoči na grane, upravljanje se pojednostavljuje tako da samo treba držati napred, a on će se kretati bez obzira na to što grana krivuda. Kad već dođe do surfovanja niz granu, nema potrebe za bilo kojim dugmetom osim što treba skočiti u pravom trenutku. E, tu se već javljaju prvi problemčići. Skok je nedovoljno pre



uzan (a možda samo ja nisam više dovoljno dobar) tako da mi se, dok se nisam navikao, dešavalo da zakasnim ili poranim sa skokom. Kad bolje razmislim, čini mi se da su sve komande pomalo lenje i neprecizne i da čine igru težom nego što je zamišljeno da bude.





Osnovni mod kretanja kroz džunglu je i najmanje zanimljiv jer, osim uobičajenog prikupljanja predmeta i povremenog fajta s nekim od neprijatelja (što brže pritiskanje kvadrata da napunite skalu, a onda određeni raspored ostalih "gumbova" da finiširate protivnika), nema nekih novosti niti iznenađenja. Surfovanje po granama i skokovi po lijanama izuzetno dodaju dinamiku ovom modu i sprečavaju da on bude dosadan. Ali zato su ostali modovi još zanimljiviji. U stvari, možda je prilikom dizajniranja igre trebalo više forsirati ove alternativne modove nego ovaj glavni. (... Da, sad. Ispričaj ljudima o svojoj želji da se baviš game design-om ili, srpski, pravljenjem igrica. I da imaš sjajne ideje, pa čak i programersko znanje i da ti treba još entuzijasta poznavalaca kodiranja, grafičkih umetnika, zvučnih umetnika i PARA i da ćeš lepo sa svima da se dogovoriš i da organizuješ izradu igre za konzolu nove generacije. Što, kad mogu Hrvati, što ne bismo mogli i mi? Šta smo mi, kao, nismo dovoljno pametni? Ili šta, kao, nemamo ideje? A PARE? Eto, sponzori, čuli ste, pa javite se...). Recimo, surfovanje niz reku prilikom spasavanja pravog majmuna od matice. Još jedan dinamičan mod. Izbegavanje stena koje izviruju iz vode, krokodila kojima očigledno liči na čokoladnu bananicu i ostalih prepreka je koliko zanimljivo isto toliko i teško. Jer, ako je igra namenjena najmlađima, kao što i jeste, onda bi morala biti malo lakša za upravljanje. Ali, najlepši i najzanimljiviji deo je skijanje po vodi. Uz vučnu silu u vidu neke ptičurine umesto glisera, ovaj mod je mnogo bliži simulaciji vožnje (arkadnoj, naravno) nego platformi. Ovaj deo igre izgleda višestruko bolje od prethodnih, zahvaljujući odlično urađenoj vodi i refleksiji okoline na površini iste. Cilj je, normalno, stići do kraja u jednom komadu, a ovde je to i najteže. Imao sam problema sa ovom etapom sve dok nisam provalio da su neki tamo lokvanji u stvari skakaonice koje omogućavaju da se tamo neke stene preskoče. Mogu da vam kažem da je tup zvuk udarca u stene već pomalo dosadio, ali su pomenuti lokvanji tako dobro uklopljeni u ostatak ambijenta da ih nisam ni razlikovao od okoline. Kao i neko zelenilo koje takođe odnosi energiju, a vrlo je neupadljivo na prvi pogled. I ovde postoji mogućnost da se popnete na granu i da odsurfujete po istoj, a još ako uz sve ovo i "izmajmunišete" neki trik potez uz pomoć R2, to je sve što ova igra pruža, a to je ujedno i sve što smo od nje i očekivali.





zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
3.0	4.0	3.5	4.0	78%



Uroš Tomić

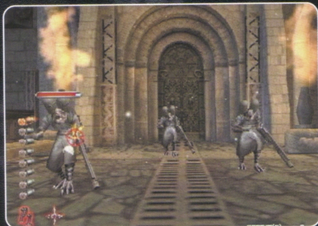
Vampire Night





Lovci na vampire? Namco? Sega? Što mu muka (i čenadi beloga luka)... Kako da se postavim prema ovoj igri nego da je na samom početku pohvalim kao simpatičnu? Ipak, poznajući mene i moj ukus, prosečan čitalac odmah pomišlja, "Bože blagi, evo ga kreće, grizem sopstveni mozak, gutam celo stopalo, sve sa neokrpanim čarapama i papučom za po kući...". Da li je tako? Pa sad, nesumnjivo je da igra poseduje određene kvalitete, ali i pored toga velika bi bila laž kada bi se za nju reklo da je visoko iznad proseka ili da nam donosi nešto revolucionarno. S druge strane posmatrano, pored toga što ne donosi ništa novo, ipak je to opasna akcija koja bi svakog od ljubitelja preciznosti i ovakvog tipa igara zabavila na određeni vremenski period. "Kako sad određen, kukala ti majka, šta je sada to? Opet nit smrdiš nit mirišeš, ali romoriš - brabonjaš za džaba i mlatiš praznu slamu...", misli opet bandit što mi preteća pisma šalje na redakcijsku adresu - već sastavlja naširoko kako to sa opisom igre veze nema, a igru niti gleda niti između redova čita, usput ne kapira da je uvek cilj SKAPIRATI, malo promisliti, upotrebiti MOZAK i čitati između redova. Mislim, za to služe igre, ali pojedini to ne razumeju... Elem, iako možete podesiti igru na više različitih stepena težine, neprijatelji se vazda pojavljuju na istom mestu, samo što su za nijansu brži ili jači (ili oba), dok se u Mission modu, koji je kopija Arkadnog moda (samo što je obogaćen tu i tamo kojim zadačićem tipa - oslobodi





određenu osobu zloduha, nađi lutku, nađi vrata, otresi orahe(!!!)), to toliko i ne primećuje (prvih nekoliko sati). Da ne grizem samoga sebe za jezik, već da se bacim na radnju trulog zapleta i poluraspalog finiša... U ulozi ste lovca na vampire (ili dva) koji kreće da očisti jednu malu oblast od HORDE zubatih demona zaodenutih u sve i svašta. A bome ima ih i u svim agregatnim stanjima, tako da što više napredujete, neprijatelji postaju brutalniji, isto kao i glavonje, nekolicina Vampire Lordova koje morate da porazite na putu do svetlosti dana (u pravom smislu te reči). Na nivoima ćete susretati i "taoce", osobe koje još uvek nisu pretvorene u vampire, ali ih možete u iste pretvoriti sopstvenom nepreciznošću. Kako to? Iako izgledaju kao poluzombiji, pažljivijim posmatranjem ćete ustanoviti da im se mali ZLODUH nalazi nakačen na telo. Ako zloduha pogodite u OKO, on će otpasti, ali ako neprecizno šijete, on "obgrli" taoca pipcima i pretvori ga u poluvampira-poluvukodlaka. Ako sve taoce lišite zloduha - dobijate ekstra život, a njihov broj varira od nivoa do nivoa (talaca, bre). Svaki od neprijatelja je, kao i običan, prosečni vampir, posebno ranjiv u predelu čontare (vugle) ili grudnog koša, dok će za gazde biti obezbeđen holo-prikaz najranjivijeg mesta. Svaki "guzda" ima svoj istorijat i deskripciju u Hunters Files opciji (koju morate da izotvarate, prelazeći igru na različitim stepenima težine) koja predstavlja jednu od zanimljivosti igre. Već pomenuti Mission mode se razlikuje od Arkade i po tome što sakupljajući keš možete da kupite pojačanje za oružje (veće oštećenje, veći broj metaka), nešto od opreme (rukavice, minđušu koja "stvara" keš u svakom sanduku) ili dodatne kredite i živote. Ipak, tu još stoji onaj pomenuti problem "ponovoigrivosti", pošto sam uz kumovljevu pomoć prešao igru za manje od sat vremena, a ako vi budete podjednako uspešni, veoma je verovatno da ćete se relativno brzo zasititi. Biće nešto u fazonu, "E, gomilo pajsera, svima sam vam poziciju upamtio, svima po metak u čelo, pa ja najluđi...". Muzika i efekti su veoma kul, grafički izgled je maltene najbolji do sada viđen u igri ovakvog tipa (ne računajući SS2), igrivost je na veoma visokoj razini, a o atmosferi ne vredi pričati ako nijeste ljubitelji mračne atmosfere i vampirske rase. Prema tome, šta da vam kažem drugo do - NIKAKO NE KUPUJTE, iznajmite, izguštajte na dan-dva, pa onda iznesite svoj sud... Meni je bila simpatična, ali samo to i ništa više.

Igrača	1 - 2

PlayStation 2 Kompatibilno

Ime:	Vampires Night
Izdavač:	Namco
Sistem:	NTSC
Žanr:	Pucačina

PS2 PlayStation 2

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	4.5	4.0	3.0

77%

Miroslav Djordjević

STUNT GP



da sam bio mali, nekako sam uvek više gotivio e obične automobilčiće (`na guranje`) nego e na baterije sa daljinskim upravljanjem koji su mi ek postajali dosadni već posle sat-dva igranja. Ja tada po pravilu prvo proverio šta ima unutra, posle ga bi on, prirodno, završio u đubretu, a ja, isto tako rodno, kažnjen. Posle toliko godina, ja se ponovo am autićima na daljinski (ovog puta, doduše, na PS2), se plašim da sada, iako ponovo nisam oduševljen, neću eti da proverim šta je to u toj crnoj kutijici na stolu jer onda ja na veoma neprirodan način završio na groblju, godili ste, zahvaljujući celom kolegijumu u redakciji.

Dakle, kao što ste iz uvoda verovatno shvatili, STUNT je igra u kojoj se trkaju dečiji, daljinskim putem vođeni, tomobilčići, koja, iako nije ni prva ni poslednja ovakva



, predstavlja osveženje na tržištu. U pitanju je sasvim osečan naslov koji najviše podseća na Rollcage (PC vari- tu) i možda mrvicu na legendarni Wipe Out serijal. Iako sami za sebe, svi elementi igre, uključujući grafiku, k, igrivost itd. solidni, ovo ostvarenje će skupa teško aviti dobar utisak iz prostog razlo- što usled nedostatka novina i te monotonosti igra postaje do- na posle veoma kratkog vreme- Igra počinje bez introa, a da li stvarno nema intro ili je samo u nju loša kopija diska, stvarno ne m. U svakom slučaju, kada kon- a učita Stunt GP, odmah ćete se i u glavnom meniju koji se sastoji pet modova igranja. Prisutan je ade mod, Exibition, zatim uo- ajeni Time Trial, Stunt Challange i aobilazni Championship.



Odmah na početku ćete, ukoliko koristite džojstik za PS1 na svojoj PS2 konzoli, biti veoma ne- prijatno iznenađeni jer IGRA NE PODRŽAVA INAČE KOMPATIBILAN DŽOJSTIK SA STAROG PLAYSTATION-A!!! To nas je u startu lišilo moda za dva igrača jer i pored intenzivnog ko- panja po redak- ciji nismo uspeli da pronađemo još jedan origi- nalan Dual Shock 2 joypad, ali šta je tu je (apel- dobro- voljni davalac džoj- stika pomenutog tipa neka se odmah javi na našu adresu, a mi ćemo mu se za uzvrat od sveg srca zahvaliti besplat- nim primerkom Bonusa. Hvala.) Po startovanju običnog Exibition moda prve reakcije su bile (i ostale) da je u pita- nju prosek i ništa više. Iako je grafički sve to jako lepo rešeno, sigurno će vam ubrzo dosaditi sve ponuđene staze jer su slične i jedino što se razlikuje su pozadinski detalji (na primer da li će se na nekoj kući u pozadini nalaziti američka ili japanska zastava). Objekata pored same staze nema, ta- ko da se vremenom sve svodi na put i poneki putokaz ko- ji najavljuje predstojeću krivinu. Samo upravljanje vozilom je jednostavno i zaista nije po- trebno duže na- vikavanje. Pored gasa i kočnice postoji i dugme za turbo pogon koji će vas znat- no ubrzati, ali je potrošan i dopu- njuje se u pit sto- pu na kraju kruga. U igri kočnicu skoro nigde ne treba ko- ristiti već je dovoljno svom snagom u krivini skrenuti i vo- zilo će glatko iz nje izaći. Pomenuti turbo je veoma bitan i treba ga pametno trošiti jer često on pravi razliku između pobede i poraza. Od vozila vam je ponuđen veliki izbor bagi automobilčića i bagi kamiončića, da ih tako nazovem, od kojih vam je na početku dostupno osam. Između njih ima bitne razlike što se upravljanja tiče tako da treba dobro prostudirati njihove performanse pre nego što se za neki od- lučite. Interesantan je Stunt mod u ko- me je cilj izvođenjem trikova sakupiti što više poena i tako postići najbolji rezultat. Za razliku od ostalih modova gde je ka- mera iza vozila (nešto malo niže od stan- dardnog), u ovom modu ona će zauzimati najrazličitije uglove u zavisnosti od toga u kom se delu sale nalazite. Zahvaljujući tome preglednost je u ovom modu odlična i, za razliku od glavnog moda, ne opada ni pri oštrim krivi- nama.





Stunt GP je solidna igra koja će svakako mnogima biti za- bavna, ali je pitanje koliko dugo.



Igrača: 1

PlayStation.2 Kompatibilno

Ime: Stunt GT
Izdavač: Virgin
Sistem: NTSC
Žanr: Vožnja

PS2 PlayStation.2



Mihailo Tešić

PRO EVOLUTION SOCCER

Verujte u svoje snove. Mogli bi da se ostvare.
Ako vam snovi ne sadrže ništa grandioznije od nade i želje da vas u dogledno vreme neka izdavačka kuća obraduje igrom kakvu ste oduvek želeli ili možda savršenijom (potpuno savršenom?) verzijom neke igre koja vam je već postala smisao života, onda razumem što držite Bonus u ruci. Mi smo vam u tom slučaju nešto kao marketing odsek za snove. A danas sam ja šef.
Jer moj san je stigao. (HaHAAAA svima vama koji čekate svoj savršeni FPS ili avanturu ili RPG ili neku drugu igru.)
I ne, ne zove se Final Fantasy X. To mi je sledeći san, jer šta je čovek bez snova? Kada se ispune, moramo potražiti novi cilj, pošto oni dostignuti prestaju da gube draž, prestaju da budu zanimljivi.
Hhhhaahhahahaha! Izvinjavam se - lupio sam glupost. Ovaj san koji mi se upravo ostvario ne verujem da će u dogledno vreme (čitaj: sledećih nekoliko desetleća) prestati da mi pospešuje lučenje adrenalina. U pitanju je igra koja mora biti savršena jer savršeno prenosi jednu savršenu igru na veoma prokleto savršenu konzolu.
Da, naravno - STIGAO JE PRO EVOLUTION SOCCER!
Dani prevrtanja u noćnim morama, fantazmama i snoviđenjima okončali su se iznenada. Kada sam ušao da pogledam katalog najnovijih pristiglih igara, prvo sam nonšalantno, kao da me se ne tiče, upitao: "Je li, onaj novi konamijevac, novi ISS koji se ne zove tako ali je najzad pravi ISS za PS2 tj. evropska verzija Winning Eleven-a 5 - to bi trebalo da je sad izašlo (inače, izašao je dan ranije)? Je li stigao?" Odgovor je zvučao kao da ga izgovara sam Sotona, ili u najmanju ruku Miljan Miljanić, kušajući moj fudbalsko-religijski zanos: "Misliš, Pro Evolution Soccer? Stigao je pre dva sata."
(Tup udar. Pauza. Rupa u vremenskom kontinuumu praćena kakofonijom mirisa, zvukova i kretnji.)
Sve što znam jeste da sam ja dva sata kasnije sedeo u mraku, u fotelji, u delirijumu. Jedini osećaji: plastika Dual Shock-a 2 pod prstima, loading screen PS Dvojke pred očima i lagano uzdizanje moje večere u stomaku.





Dobro, intro - OK je urađen, radili su takve stvari Konamijevci još na PSONe. Nema veze, super je.
Meniji? Ma sve je to isto, samo je kulerski postmodernistički dizajnirano. Ali, nema veze, daj Exibition Match, bre! Opa - prva očigledna promena: "dragi korisniče, želite li egzibicioni meč s nacionalnim timovima ili s klubovima?" Arrrghhh! Izbori se za izbor! Ma daj bilo šta - super, tu su sve stare reprezentacije i svi klubovi iz Master lige (iz ranijih ISS igara). Naravno, tu su i sve poznate vam opcije: kupovi, Master liga, trening (u kome će vam igra objasniti sve komande sama, time čineći dobar deo mog posla izlišnim). Nema da fali. Ne, stvarno - tu nema novina, samo je dizajn promenjen. I to nabolje, mada je možda malo manje pregledno, ko nije navikao.
OK, ok, ok - ima malo više stadiona, a šuška se i da se neki novi otvaraju kada završite kupove, ali to provalite sami. Možete da stavite čak do 7 izmena, a i povrede se mogu isključiti (Juhuuu!). I, da, vreme učitavanja je bombonica - sve leti.
A kada počne meč. Pa, KCET je u stvari uz PS2 uspeo da dostigne savršenstvo za sve nas kućne fudbalere. Pro Evolution Soccer nije simulacija fudbala - to je simulacija TV prenosa tekme. Kojim vi upravljate. Leleee... Fala ti, majko, što si me rodila da gledam ovakva čuda. Kažem ja - ispunjenje svih snova.
Zaista, sve je odrađeno u TV prenos fazonu. Mislim, isto tako je bilo i ranije, ali sad je dodato jedino što je moglo da fali -moćni procesor koji računa hiljade i hiljade poligona, tako da to izgleda... ma, realno, šta ima da tražim drugu reč.
I po pitanju Formation menija sve je ostalo manje-više isto. Da, da - iskusno oko će primetiti da su statistike igrača sada predstavljene brojkama od 1 do 100 čime su dodatno omogućene sitnije finese i razlike u njihovim performansama (što sve postaje bitno kada se spoji s većom preciznošću i osetljivošću komandi, ali o tome nešto kasnije), sada su sve osobine vezane za šut strpane u jednu koja se zove Offence, dodato je još nekoliko novih formacija (sada



Igrača	1 - 4

PlayStation.2 Kompatibilno

PlayStation.2

Ime: ISS Pro Evolution
Izdavač: Konami
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Fudbal

postoji i C varijanta koja označava naporedni raspored igrača veznog reda - ala zvučim stručno, a?), ali sve je to prepoznatljivo. Ah, da - ZA CANCEL U MENIJIMA SADA TREBA PRITISNUTI △!

A onda, sama igra... Ma, pesma, poezija u pokretu skopčana sa surovom borbom protiv džojpeda koji sada pokvareno i podlački sasvim očigledno i osetljivo reaguje na svaki vaš pokret ili lupkanje po dugmetu. Rezultat: prokletinje sada rade BAŠ ono što im naredite! Ako iz šprinta hoćete da izvedete dugo dodavanje, igraču se dogodi da pokuša da šutne loptu kojoj tek što je dao for - što se može opisati onomatopejom "zvizuprazno"... A često nećete ni biti svesni da je analogna palica pod vašim palcem bila usmerena ka "sredini-gore-desno" u trenutku kada ste vi hteli da dodate loptu igraču koji je "samo" gore-desno. Eto psovanja i nerviranja. Ali, to je na kraju samo stvar utreniranosti i koordinacije. Istina, ovaj fudbal je teži, teži, teži za savladavanje od svih do sada. Ali, nagradiće vas višestrukim zadovoljstvom za uloženi trud - dobra strana tako osetljivih komandi je do sada neviđena mogućnost ševe, ovaj, driblanja pomoću analognog džojstika (probajte i pravovremeno pritiskanje L1, R1 ili R2). Dupli pas u obe varijatne je takođe sada teže izvesti - ali je zato i logičniji. Naime, L1+X kombinacija je ostala, ali se sada dupli pas završava pritiskom na △ malo pre nego što drugi igrač treba da vrati loptu onom koji je započeo duplać. Što je i logično: X za dodavanje, L1 da bi onaj ko je dodao potrčao napred, a △ da bi mu suigrač dodao u prazno. Predivno. Izvođenje slobodnjaka je ostalo isto u svim kombinacijama, kao i lob i korneri. Podsećanje za centaršut: po default komandama (da, to se može promeniti) igrači ga izvode automatski samo kada su u ravni protivničkog šesnaesterca (rani centaršut je kao i pre: L1+O), ali ako O pritisnete dva puta - lopta ide na prvu stativu, a ako ga pritisnete 3 puta - onda je to brzi centar po zemlji! A vaš napadač treba samo da lupne po ■ i da ukliza s loptom u mrežu... Jaooo, ukakaću se koliko je sve to dobro!





Uhhh... eto, već danima me bole palčevi (ne, ne zbog toga, Uroše, perverznjačino)! I neka - to je taj slatki bol izazvan neprevaziđenim zadovoljstvom. I nerviranjem. Oh, kakvim nerviranjem!



Dok igrate ne stignete da primetite prelepu grafiku na koju ne treba trošiti reči, atmosferu i ambijent zastava, mrdajućih navijača i bakljada, ni Terry-ja Butcher-a ni Chris-a James-a i njihova potpuno standardna smaranja - sve to ulazi u opseg čula tek kada sednete da gledate nekog kako igra, a onda vam je gledanje toga bolje od gledanja bilo kakve prave tekme. Keve mi. Ali sve to ide u rok službe, a kada jednom postanete džedaj - pa, onda možda možete da probate i protiv kompjutera na najtežem nivou. Ja vam stojim dobar da ovog trenutka možda postoji tek šačica ljudi u svetu koji mogu da ga dobiju tri za redom. Ipak je ovo skroz nova igra, a opet ista i prepoznatljiva. Možda je u tome najveća draž ovog serijala koji se najzad primakao sasvim blizu onome što se naziva - ostvareni san o savršenstvu.



Satori Jo

TONY HAWK'S PRO SKATER 3



Pošto je sa toliko pompe Tony Hawkov treći nastavak u izuzetno uspešnom serijalu najavljivan, ja sam očekivao mnogo više. Ipak, sva poboljšanja koja je prošla igra donela u odnosu na prvi deo bila su više formalna nego suštinska. Tako je i sada, sa izuzetkom Internet igranja. Interaktivni nivoi su bili najavljivani kao veliki pomak, ali ono što sam ja doživeo nije toliko drastično koliko sam mislio da će biti.

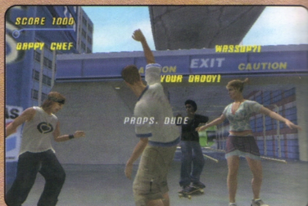
Treba ipak početi iz početka. Tony je napravio pravu revoluciju, najviše zbog zabave koju je igra pružala, a ne zbog toga što je u pitanju bio skejt. Zabava je ostala osnova oba nastavka, ali je činjenica da je ekstremni sport u pitanju takođe izuzetno potencirana. Po meni je to bespotrebno jer umanjuje zabavu. Svi dodaci, manual potez u dvojci i sada revert u trojci, idu na to da omoguće igraču da napravi što više povezanih poteza, ali za prosečnog igrača koji nije prostudirao prvu i drugu igru, to je u trećoj jednostavno zastrašujuće. Okej je imati na raspolaganju hiljade poteza, ali ako ja kao prosečan igrač koristim samo nekoliko, onda cela stvar zaista nema smisla.

Prezentacija same igre je isto tokom vremena bila razrađivana pa je dvojka unela mogućnost kreiranja igračevog lika i bitnije kreiranje nivoa u level editoru. Trojka obe ove mogućnosti poboljšava, ponudivši mnogo više kombinacija za vašeg imaginarnog skejtera ili skejterušu, ali i mnogo veću površinu za nivo, kao i mogućnost da se onaj koji igrač sam kreira obogati detaljima preuzetih iz nivoa igre, ali i da se predmeti i prepreke postave mnogo preciznije.

Kao i obično, od likova su ponuđeni Tony i još desetak profesionalaca, a igrač može i sam da kreira svoj lik. Standardno, samo je jedna staza ponuđena na početku, sa desetak zadataka koje treba izvesti. Interesantno je da se neki zadaci menjaju u odnosu na to koji lik izaberete, povećavajući zabavu kod ponovnog igranja. Nivoi su sada značajno veći, ali mi se čini da su neke skrivene stvari toliko iskomplikovane da će samo Hawk majstori biti u stanju da ih otkriju. Mene je to smaralo. Ovo se najviše odnosi na interaktivnost nivoa koja se ogleda u tome da, na primer, u Los Anđelesu možete da izazovete zemljotres koji će most koji se proteže iznad nivoa polomiti i učiniti ga dostupnim vašoj dasci. To na papiru možda i izgleda jako zabavno, ali na kraju je potpuno svejedno, jer svaki put morate to da uradite u kratkom vremenu koje je dato za nivo.

Za nas totalno nebitna, nova opcija koja izaziva divljenje jeste igranje na Netu sa nekim od USB modema. Ova opcija omogućava četvorici igrača da se upuste u bilo koji od modova za više igrača diljem Amerike. Za sada su serveri samo tamo, pa to za nas nije zanimljivo. Muzika je pak, kroz razvitak serijala postajala sve bolja i bolja, pa je u ponudi veliki broj pesama koje su veoma raznovrsne i kvalitetne. I, naravno, tu je Motorhead i Ace of Spades (odavno tu pesmu nisam čuo!).





Tony Hawk je sigurno učinio veoma veliku stvar. Napravio je novi žanr igara pre samo nekoliko godina, a to je izuzetno retko, i ponudio je veoma zabavno igračko iskustvo. Od tada, sve što je menjano menjano je sa ciljem da igru malo poboljša, a da sačuva originalno iskustvo. To je postignuto, ali i znači da oni koji su dvojku ilil keca ižvakali, to baš ne moraju da učine i sa trojkom.



Igrača	1 - 4

PlayStation 2 Kompatibilno

Ime: Tony Hawk's Pro Skater 3
Izdavač: Activision
Sistem: NTSC
Žanr: Ekstremni sportovi

PS2 PlayStation 2



FREQUENCY™

Miljan Lakić



Ko se seća, seća, a ko ne, njega ću rado podsetiti. Ne znam više tačno pre koliko vremena bejahu igrice Bishi Bashi Special i Vib Ribbon na svemirski poznatoj konzoli, PlayStation-u Jedan. Bile su to (a i još uvek su) igrice sitnog budžeta a KRUPNOG gameplaya (znači Uki, druže moj, osim što te pominjem u skoro svakom tekstu, evo i fore ti skidam, kako ti to kažeš, VELIKA slova si ti izmislio, ljubi te brat). I da, vrlo rado volim da nazovem te igrice svojim otkrićima, jer eto, da ih nisam ja razotkrio iz gomile beznačajnih naslova,

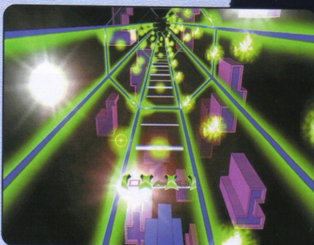


ne bi niko ni znao za njih niti bi ko uživao u njihovim čarima. Jeste skromnos' je po mom mišljenju mana. Šalim se, treba biti skroman, sigurno, onda lepo oni drugi koji to nisu iskoriste to pa preuzmu sve zasluge (get all the credits), a to što treba odigrati gomilu "džubreta" dok se ne stigne do ovakvih "nebrušenih bisera", ma to nije važno, ko još to broji...



Znači, Frequency.

Trućanje u prethodnom pasusu bi vama, redovnim čitaocima, koji ste već stekli onaj specifični njuh za gameplay, trebalo da znači dosta. Ova igra je nešto što još niste videli. U stvari, čuli. Može se reći da poseduje neke elemente iz još jedne muzičke igre, ali to je sve. Da, ovo je muzička igra, čitači naši.



Od ovog trenutka već pišem za probranu publiku jer su svi oni zakleti pucači i šibači i šta-ti-ja-znam-kakvi-igrači "mementalno" odustali od čitanja daljeg teksta. (Veruj mi, macane, ove crtica-konstrukcije-rečenice sam video i KORISTIO ranije -prim. aut). Tako, sada smo tu malobrojni vi i ja.

Igra je u jednoj rečenici - ludi (neko bi rekao lucidni) trip - efekti uz muziku (dobru ili lošu, kako kome) i potpuno gubljenje u paralelnom svetu koji igra kreira. PLUS modovi za dva, tri ili četiri igrača! Čuli ste sigurno dosta puta onu "čekaj, samo još ovo...", e to vam sve govori.

Dva moda igranja, game i remix, s tim što je ovaj drugi ipak samo remix tj. nema vremenskog opterećenja, pa time ni toliko draži kao game mod, mada svi ti muzičari među nama...

Game mod izgleda (konačno sam počeo da opisujem igru) kao let kroz neki virtualni tunel sastavljen od glavnih komponenti pesme (bubnjevi, bas, vokal...). Zadatak igrača je da proprati svaku komponentu posebno na vrlo jednostavan način. Dve su varijante upravljanja - uz pomoć kvadrata, trouglića i kruga kao jedna kombinacija ili L1, R1 i R2 kao druga. Iako bi povučeni navikom verovatno pre odabrali prvu kombinaciju, kada dođe do tesnih situacija, ma ni blizu nećete biti dobri kao sa drugom. Da ne objašnjavam zašto, shvatićete i sami ako probate. Dovoljno je, znači, pritisnuti odgovarajući taster u pravom trenutku što nas dovodi do onoga rečenog na početku - slične kontrole smo videli u Dance Dance serijalu, koji čine takođe muzičke igre. Ali, tu se sva sličnost i završava.

Ovo ni izbliza nisu sve kontrole u igri, ali eto, ograničeni prostor koji posvećujemo igrama ovog tipa nam ne dozvoljava da idemo do detalja. A sada, nešto o samoj oceni igre. Moje je mišljenje da ovaj igromer, ovakav kakav je, ne može da važi za sve igre. Retke su igre koje uopšte zaslužuju da se pominje zvuk u njima, ali ova igra je "sva zvuk", tako da recimo ovde ima smisla ocenjivati zvuk u igri. A i ukupna ocena nije pravo merilo, ali šta da se radi?

Jedino je pitanje da li ćete pored ovog udarnog talasa igara za dvojku naći vremena da odigrate i ovu zezalicu. Ako ste audiofil, sigurno je nećete propustiti.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
5.0	4.0	4.5	4.5	84%

A ti si muzičar, kažeš?
Ne, ne, ja sam samo tetki po lekove....

Igrača	1 - 4

PlayStation 2 Kompatibilno

Ime: Frequency
Izdavač: Sony
Sistem: NTSC
Žanr: Muzička

PS2 PlayStation 2



Uroš Tomić

PROJECT EDEN

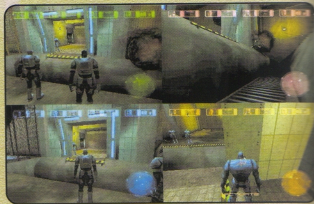


Da li ste u poslednje vreme kojim slučajem imali prilike da na PS2 sistemu zaigrate igru koja predstavlja izazov u logičkom smislu, koju morate da igrate "lađero" i metodično... Malo je takvih? Pa evo, probajte ovu, "preporučam je". Ja da preporučujem igru ovakvog tipa, Bože, Bože, šta još neću doživeti... Doduše, da bih bio iskren, moram priznati da sam očekivao mnogo više akcije i dinamike, ipak je predstava stvorena u mojoj glavi još pre nego što se igra pojavila drastično odudarala od onoga što sam ja ugledao, ali šta da se radi, e? Čujem da ovih dana ništa nije savršeno, ali pošto znam pojedine osobe ženskog roda - ISKRENO SUMNJAM da je to slučaj (i ja da se jednom ušlihtam ženi)... Pak, odavno ne imadoh 'vaki slučaj u sebe - više logička zavrzlama nego "pistolero" akcija. Ali, valja nekada promeniti fazon, pokušati nešto što ranije nisi smeo (hteo, želeo) ili može da vam se desi (kao meni) da vas brutalno PRISILE ucenjivanjem, svakojakim malverzacijama, premetačinama i podmetačinama, ali mi nekako živi u srcu nada da će me moja braća igrači braniti, kad već niko drugi neće. Nego, da vidimo mi šta se tačno tu odvija i dešava...



Budućnost, daleka budućnost, a u šta se ona pretvorila? Kompleksi, kule, gornji i donji nivoi, u ovom je svetu najbitnije na kom si nivou (elevacije u gradu), jer što si na višim nivoima, to si bliže čistom vazduhu i (čistim devojkama), dok, s druge strane, što si bliže zemlji, to recimo - imaš manje zuba i dlake, a više pipaka, očiju (ili glava)... Pu, pu, pu - daleko ga bilo, dobro, nije sada toliko katastrofično koliko to možda vama sada deluje, ali nije da nema slučajeva (raznih). Sajberpankčina grozna, inspirisana serijalom Robocop (Vibrožbir, kako smo ga mi zvali), filmovima kalibra Blade Runner i stripom Sudija Dred koji sam igrom slučaja voleo da čitam dok sam bio mali u strip-reviji LASER. Kao da živite u Mega sitiju, dok sa sobom u ekipi vodite Vibrožbira (hmm, žbiračicu...), a na sve strane neki terminali i vrata, prolazi i mašinerije, teške mašinerije, čudaci raznih fela, pa ondak životinje i ljudi koji ne liče na životinje i ljude, a pojedinima vire ELEKTRODE na sve strane... Interesantno i nadasve zanimljivo!

Pošto je u pitanju konverzija sa PC-a, znam da će mnogi od vas koji su imali prilike da vide ranije pokušaje konverzija pomisliti da je u pitanju opet neka propast, moram priznati da sam se veoma prijatno iznenadio... Iako (kako kažu) možda nije "brza" za upravljanje kao na kompjuteru, komande su veoma inituitivno razmeštene, a sve rešeno krajnje jednostavno (na kursoru birate koga ćete da vodite - jedan čovek, jedan smer), kako bi vam maksimalno olakšale nedaće u koje će vas zaplet gurnuti. Vodite ekipu od četiri stručnjaka od kojih svaki ima polje rada i interesovanja i različite sposobnosti u potragu za nestalim članovima neke državne institucije koji su - ISPARILI (sada - da li su rudari ili mesari, ne sećam se najtačnije, ali šta da se radi). Od koga se ekipa sastoji? Na prvom mestu, tu je crnjo Karter, vožd ekipe koji poseduje propusnice za pojedine nivoe, zatim hakerašica Minoko zadužena za software, Andre - tehničar i "fixer" zadužen za rešavanje električnih kvarova (hardware) i Amber, žena u "dve tone titanijuma" (ili ono



što je od nje ostalo posle nesreće) koja zbog svog "odela" sme da zađe u (po ostale članove ekipe) biohazardne zone (radijacija i tako ti tripovi). Znači - ili četiri igrača u kooperativnom modu ili sigle player koji vodi ekipu od četvoro. Doduše, pominje se i neko igranje preko Interneta, što u kooperativnom, što u nekooperativnom modu, ali - šta ja drugo da mu radim nego da ga samo POMINJEM, kada se nema uslova...

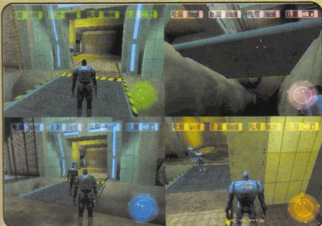
Hvala kontroleru na follow opciji koja će vam olakšati ekipno kretanje, ali UVEK valja obratiti pažnju na to da li su svi članovi ekipe na broju, jer ume da se desi da neko ne krene za svima, što automatski zna da stvori komplikacije. Takođe, možete menjati režim gledanja i raditi nebrojeno drugih stvari, a pošto sam na samom početku rekao da u

Igrača	1 - 4

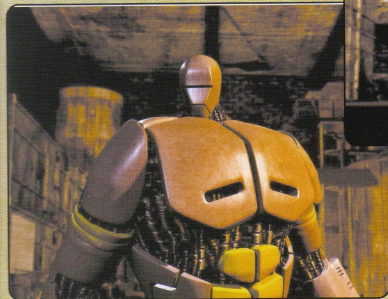
PlayStation.2 Kompatibilno

Ime: Project Eden
Izdavač: Eidos
Sistem: NTSC
Žanr: 3D Akciona avanturra

PlayStation.2



pitanju nije neka brutalna akcija - ima dovoljno akcije, nego je MNOGO veći deo bačen na logičke zagonetke (puzzles iliti zavrzlame). U početku će one biti jednostavne, više tehnikalija nego mozganje, ali kako igra napreduje, zaplet napreduje, zagonetke postaju komplikovanije, a onda - tu su ljudi (NPC-ovi) sa strane, te neki savetnici sa viših instanci koji se ne vuku po terenu, već asistiraju preko ˝mobile˝, a kada dođe vreme, onda se isuču prangije pa se glasno i jasno (stojeći iza žene od čelika) upita mrski neprijatelj (6.) ˝Ko je TATA?!?˝, možda će vam tek tada igra postati simpatična...
Ali, nažalost, znam da će mnoge odbiti, makar ono što sam ja video - ljubiteljima prave akcije će ona biti smor, jer valja četvoro ljudi rasporediti strateški, pa jedan pokriva tunel, drugi drlja po terminalu, dok tehničar pokušava da od-



glavi vrata (ili brushalter Robožene) i tako sve do cilja... Koliko ima do tamo? Ima da se šuri, samo ono prostranstvo što ga ja ugledah (a nisam ga mnogo gledao) me je zaprepastilo jer to je nivo na kome ste (koji je veeelik), a iznad i ispod je još niz NIVOA (od kojih je, kako sam rekao, dobro ići gore - isto kao i u Bibliji), a ozbiljno treba uzeti u obzir da se ne ide na one najniže (šapatom) NIKAKO. Na oko jedanaest nivoa ćete moći da rešite po jedan veliki zadatak i jednu podmisiju, dok će vas sa vremena na vreme spopadati ljudi i životinje koji na vaše oči mutiraju (Teenage Mutants Ninja Turtles???), kao što sam imao prilike malopre da pomenem.
Pošto je igra postavljena i realizovana tako kako jeste, glupo bi bilo ograničiti ekipu na život i smrt i tako to. Zato su tu ReGen ˝spotovi˝ na kojima će nestali lik biti regenerisan





(ili kloniran ili šta već rade u budućnosti - to tek ne smem da pomislim, prim.aut), pa je onda problem ˝samo˝ dovesti ga do ostatka ekipe (što ume da bude frustrirajuće i ponekad degutantno). Pošto je u pitanju PS2, vizuelizacija je veoma dobra, daleko od NAJBOLJA, ali visokokvalitetna, doduše - možda malo mračnije deluje u pojedinim segmentima, ali - dovraga - ko se žali? Sve ostalo vezano za grafiku apsolutno zadovoljava sve današnje kriterijume. Zvučni efekti su zato ˝sumnjiva˝ kvaliteta, samo, srećom, tu je odlična govorna gluma koja će umnogome iščupati stvari. Igrivost e` edna golemita! Dva palca gore (što bi rekli retardirani Amerikanci) za funkcionalno definisane komande na DUALSHOCK2 original analognom kontroleru sa vibracionom funkcijom koji ne bih ovoliko spominjao da vam nije NEOPHODAN da pokrenete igru (ili original ili neki prevarantski - što emulira dual). Likovi adekvatno reaguju na komande, tu i tamo se mestimično zbune, ali nemojte sad i da sitničarite - ljudi smo, nismo KIBORZI. Atmosfera je MAJTI FAJN (moćno dobra), a tome doprinosi što ekipa, što okruženje, što sve ostalo između i u interak-



ciji sa ova dva. Igru preporučujem svim ljudima dobre volje i ljubiteljima kvalitetnih logičkih zagonetki i oldschool CyberPunk-ovcima, dok mojoj feli, onoj FRUSTRIRANOJ, ISPARANOJISANOJ, DEZINFORMISANOJ i POLU-USPEŠNO ZATVORSKI REFORMISANOJ želim da poručim - Braaaaatići, nije bre ovo za vas ovo je bre sporina, stagnacija, smoooor - umor - uma tumor, pa vam preporučujem bilo šta što diže adrenalin, neko mučenje komšijskih mačaka ili organizovanu krađu kola (GTA - Srbija je socijala), maltretiranje penzionera na ulici ili oružanu pljačku bilo koje državne institucije (sa nekoliko ubijenih i povređenih, što žandara, što civila, prim.aut)... Živi bili pa ubili!



Miljan Lakić

SPLASHDOWN

Ovoga meseca je baš bogato što se tiče alternativnih vožnji. Tu su i SSX Tricky i Shawn Palmer i Wave Rally i Splashdown na kraju. Poredak nije prema kvalitetu, ne brinite. Jašta, bogato, nego kako, a pošto su mi ovakve alternativne "trkičice"





uvek bile slabost (još od BMX Simulatora i Jet Ski Simulatora, eh, deco, koliko sam samo mator, baš sam pre neki dan proslavio svoj 2x rođendan, - ćuti kad je još uvek vodeća dvojka - prim. Žuti), eto utrpah se da kažem šta, baš ja, mislim o ovoj.

Rainbow Studios - tim iza igre (nekako uvek kada opisujem igru imam osećaj da nedovoljno kazujem o momcima koji su igru pravili, što mi se čini kao velika nepravda) se prilično dokazao u nekim drugim varijantama (alternativne) vožnje sa igrama kao što su Motocross Madness ili ATV Offroad Fury. Obe ove igre su pokazale kvalitete autora i pokazale su se kao zanimljive.

Sada je, umesto prašinčine, podloga voda, pa da vidimo kako momci "plivaju"?

Slobodni stil

Kada su kontrole u pitanju, ovako ćemo reći - dobre su toliko da ćete posle odigranih nekoliko partija imati dosta dobru predstavu kako bi to izgledalo da vozite pravi Sea-Doo. Leva "analogija" se koristi za skretanje i naginjanje vozača. Samo naginjanje ima značajnu ulogu u igri. Pritiskanjem unapred, vozač se, logično jel' da, naginje unapred, što u skretanju rezultira usporenjem "vozila", pardon, plovila, te shodno tome omogućava oštriji zaokret jer u stvari zaranja prednji deo u vodu. Analogno tome (e, deco, ovo je izraz koji ćete često susretati ukoliko budete studirali bilo šta što ima ozbiljnije veze s matematikom, pa zašto da ga ne naučite i ranije - značenje mu je otprilike "istom logikom kao i u prethodnom slučaju"), kada potegnete palicu k sebi, i vozač će učiniti isto sa upravljačem, što će vam značiti dati, šta, više brzine. Tako je. E sad je na vama i vašoj veštini da pravilnom upotrebom i kombinovanjem ove dve tehnike postignete neki uspeh jer, ukoliko samo nagazite na gas i pokušate da se promuvate po "stazi", ništa nećete uraditi, provereno.

Odlična fora iz SSX Tricky-ja važi i "ovdi". Ako ne budete izvodili trikove, nećete moći da "udarite po gasu" i opet je u pitanju uspešna kombinacija "vrludanja, razmetanja i zanimljivih putanja". A putanje su svetske ekskluzive, verujte, želećete da se makar provozate po svakoj. A o tome kako je napravljena voda će se pričati, ma nemam reči, najlepše urađena voda ikada.

Ovde i sada nam se javlja pitanje poređenja ove igre sa direktnom konkurencijom, Wave Rally-jem. Ja se tu potpuno oslanjam na mog kolegu mističnog imena (evo vam i inicijala - S.J.), tako da će vam biti dovoljno da pročitate njegovo mišljenje o Wave Rally-ju - u više navrata smo apsolutno delili mišljenje o istoj igri, samo su u pitanju afiniteti. Za konkurenciju na GameCube-u (Wave Race: Blue Storm) još uvek ne možemo ništa da vam kažemo jer, nažalost, nismo u mogućnosti da igru isprobamo.

Ako ostavimo poređenja na stranu, Splashdown ne spada u mainstream vožnje što ga čini interesantnijim, gameplay je na mestu, ima dostojan nivo izazova i ta voda, kako samo dobro izgleda.





A "vozijo" sam ja i pravi jet ski, samo da znate. I... ovaj je jevtiniji.

Igrača	1 - 4
PlayStation 2	Kompatibilno

Ime: SplashDown
Izdavač: Infogrames
Sistem: PAL-NTSC
Žanr: Vožnja

PlayStation 2

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	5.0	4.5	4.5

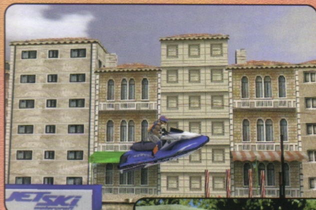


WAVE RALLY

Satori Jo



Od Nintendovog fascinantnog Wave Race 64 mnogo godina nijedan izdavač nije se usudio da se oproba u pravljenju igre koja bi koristila jetski kao vozilo u igri. Sa novom generacijom konzola, to se plašljivo dešava, ali izdavači ne shvataju u čemu je draž Nintendove igre. Ona nije u izgledu vode, već u načinu na koji se voda ponaša i sama i u kontaktu sa igračevim vozilom. Programeri to još uvek ne shvataju i zato su sve igre koje pokušavaju da pomute slavu Wave Race 64 osuđene na neuspeh. Svi misle da je poenta napraviti vodu koja što realističnije izgleda.





Wave Rally naslovom podseća na Nintendovu igru. Wave Rally izgledom menija podseća na Nintendovu igru. Wave Rally nudi Kawasaki jetski i jetplane vozila, slično Nintendovoj igri. Da ne bih duljio previše, Wave Rally je čist plagijat. Da sam na mestu Nintenda, kao od šale bih tužio Eidos. I glatko bih dobio. Ove dve igre su toliko slične da su i same staze skoro identične onima u Nintendovoj igri. Jedino što fali jeste osećaj dodira sa vodom po kojoj jurite. Toliko od plagijatora.

Za one koji nisu igrali Wave Race 64 sledi mali opis obe igre koje su kao što rekoh skoro potpuno identične, sve do načina na koji najavljivač najavljuje trke i kamere koja pokazuje trkače. Poenta igre je trkanje po vodenim stazama na jetski motoru (vodeni motor na kojem se stoji) ili na jetplane motoru (motor na kojem se sedi). Ponuđeno je petšest likova sa različitim osobinama, barem na papiru, i mogućnost odabira između jetski i jetplane. Onda kreće trka. One su na vodenim stazama na kojima se nalaze crvene i žute bove koje treba zaobići sa prave strane, jer se u suprotnom gubi na brzini. Na stazama se nalaze i razne prepreke, kao što su molovi i sl, ali i skakaonice koje omogućavaju da se izvedu trikovi.



Trka kreće, potrebno je pobediti ostale protivnike i obići sve bove sa pravilne strane, a dopušteno je pet grešaka. I to je otprilike to. Staza ima desetak, sa varijacijama u vremenu. Vreme, doduše, ne utiče bitno na samu trku, sem što eventualno može smanjiti vidljivost. Glavni problem koji ova, kao i sve ostale igre, ima jeste to što misli da se sa vodom koja izgleda realno sve postiže. Voda ne samo što mora da izgleda realno, već mora tako i da se ponaša i da se oseća, barem u odnosu na vaš lik u igri. Bez tog odnosa ili famoznog fizičkog modela, nema od igre ništa. Lepo će izgledati, ali je u mozgu duduk. Čak ću se usuditi da kažem da sam izgled vode i nije presudan, jer dokle god se ona ponaša onako kako očekujemo da se ponaša, ona će u našim očima izgledati prava.



Kao solo igra, bez prethodnog Wave Race 64 iskustva, Wave Rally dobija prolaznu ali i prosečnu ocenu. Grafika je fina, voda dobro izgleda i efekti kao pena koju vozilo ostavlja ili kiša, recimo, izgledaju odlično. Trke su poprilično konfuzne dok ne naučite gde je koja bova, jer će vas svaki promašaj definitivno koštati najmanje dva mesta u poretku. To čini igru veoma dosadnom, jer dok dospete do više staza, igraćete iste mnogo puta. Upravljanje je takođe problematično, sa jetski je malo bolje, mada je skretanje teško, ali sa jetplane postaje nemoguće.

Ako baš izgarate za trkanjem na vodi, PS2 nudi više opcija, ali ja bih ih prvo probao pre nego što odlučim da se priklonim ijednoj. Wave Race 64 je još uvek neprikosnoveni šampion.



Igrača	1 - 4

PlayStation.2 Kompatibilno

Ime: Wave Rally
Izdavač: Eidos
Sistem: NTSC
Žanr: Vožnja

PlayStation.2



MIljan Lakić

SSX Tricky

Igrača | 1 - 4

PlayStation 2 Kompatibilno

Ime: SSX Tricky
Izdavač: EA
Sistem: NTSC
Žanr: Sportska simulacija

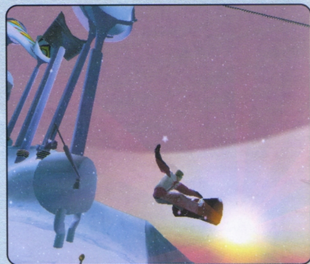
PlayStation 2



Izdavač igre EA BIG se dosta vrpoljio oko toga kako nazvati igricu, to jest da li je Tricky pravi nastavak ili samo add on na postojeću igru. Na kraju se ipak odlučio da je u pitanju puni nastavak i u pravu je. Doduše, samo dve staze su potpuno nove, ali je sve ostalo dorađeno i prerađeno do te mere da igra punim pravom zaslužuje epitet nastavak.
Nego, nisam vam uopšte pomenuo kakva je ovo igra. U pitanju je snowboard. Čekajte, samo trenutak, nemojte odmah reći: "Ma ja ne volim snowboard igre i tačka". Nije



ovo obična snowboard igra. Ovo vam je SSX. Drugim rečima, nešto mnogo, mnogo bolje. Ako već moramo da je klasifikujemo, jeste ovo snowboard, ali u pitanju je jako efektan i efikasan "mikz" bordovanja i trikova, kakav još niste (a ni ja do sada) imali prilike da probate. A kada još ovome dodamo malo od ponekih različitih igara (npr. Wipeout ludovanja, samo u suptilnijoj varijanti), pa malo "nabodi pa vodi" fajterskog stila i zrnce nečega što je možda originalnost, a možda srećni pogodak programera, dobijamo igru koja se ističe.
Možda je termin "ističe se" previše blag jer, pošteno rečeno, do sada je izmišljeno mnogo luđih i atraktivnijih tema za video igru od snowboard-a, pa kada ovakva, uslovno rečeno, neatraktivna tema za igru ispadne ovako dobra i zanimljiva, to je onda, u stvari, pokazatelj koliko je dvojka dobra makina, barem za sada. Ma kad sam se ja zaludeo za igru u fazonu "samo još da pređem ovo", a niti sam zaljubljenik u zimske, niti neke freestyle adrenalinske sportove (dobro, ne računamo paintball), e pa kad je mene držalo do dva noću, a brat mi se nervirao jer hoće da igra fudbal, a ja ne mogu, pa ne mogu da se ostavim igre...
Na samom početku ćete shvatiti da je verzija koju igramo "očerupana" verzija DVD originala jer, ukoliko pokušate da pristupite DVD content-u, dobićete niš' jer nije bilo me-



sta na cd-u. A šta da se čini? Mene je ovo podsetilo na dane Commodore-a 64 kad smo mi igrali igre na kasetofonu, a igre stizale na flopićima, pa se jedan nivo delio na petnaest na kasetofonu i prodavao posebno, naravno. Uvek kaskamo za svetom, to nam je.
Modovi igranja su klasični practice, single event ili world circuit - nema potrebe da objašnjavamo prva dva, je l' da? Stoga odmah prelazimo na world circuit u kome birate takmičara i njegovu opremu. Izbor je, normalno, sužen u početku, ali kada se malo pokažete i dokažete, biće svega...
Kao izbor imate race i show off. Ovaj drugi izbor, "razmetanje" - kako bismo ga lagano preveli na srpski, vam zadaje određen broj poena koje morate sakupiti do "niz brdo", pa se vi lomite da "nabucate" dovoljno poenčića. Meni je mnogo interesantniji mod race. U pitanju je dobro poznata postavka "ko pre, taj je bolji", ali uz obavezno izvođenje trikova. Zašto, pitate se vi? Pa, na desnoj strani ekrana postoji jedna skala koja se zove tricky bar, koja ima višestruku ulogu. Evo, na primer, jurite se vi niz padinu, trkate se,

je li, i u mislima vam je samo jedno - pobeda. Da biste pobedili, potrebno je da se što brže strmeknete, pa logično posežete za dugmetom za koje ste baš malopre videli da kaže boost. I šta? Jedan 'ladnokrvan glas vam kaže ovako: "Tricks equals boost" ili "No tricks, no boost". Sad, vi mlađe generacije bi trebalo da jako brzo kontate te strane jezike pa vam prevod možda i ne treba, ali bilo kako bilo, otprilike to znači nešto kao "nema trikova, nema kukuruza" ili busta, kako vam se više sviđa. Znači da biste mogli da koristite bust, prvo morate napraviti nekoliko trikova da biste napunili gorepomenuti tricky bar, a onda ga trošite na bust ili ubrzanje ili turbo, kako vam drago. Same trikove izvodite uz pomoć L i R dugmića, a ako želite da naučite svaki trik pojedinačno, možete i to u posebnom modu koji će



vam čak i pokazati kako se koji trik izvodi. Osnovni trikovi su podeljeni u grupe, tako da kada ih naučite grupu po grupu, vi ih lepo primenite u trci, a time naravno otključavate neke nove opcije. Još jedan način da dopunite tricky bar jeste da "pokrljate" nekog od protivnika (desna "analogija") što opet donosi jednu ekstra kul mogućnost - uber trik. Ili sve trik, ako i za to hoćete prevod. Kako izve-



sti uber trik? U određenom vremenu morate naći dovoljno visoku skakaonicu i izvesti trik koji vam je naznačen u donjem delu ekrana. Ovo izgleda dosta sjajno. Ali, morate biti pažljivi kada krenete sa "nabadanjem" jer postoji jedna stvar koja se zove agression level, a odnosi se na to da protivnici pamte svaki "pokrlj", pa možete doći u neprijatnu situaciju da vas protivnici "ne zavole", te cela ova priča počne da liči na man hunt (e moji Englezi, lov na čoveka), a ne na trku. A ako ste baš



toliko vešti pa uspete da ponovite ovu prljavu igru pet puta u jednoj trci, pruža vam se prilika da izvedete super trik koji je još luđi od uber trika (naturlich, her Weiss).

U samoj vožnji imate višestruke izbore putanje kojom ćete se kretati, a posebno ukoliko uočite SSX znak - to vam je sigurno prečica. Što je brzo, to je i kuso, kaže naš narod, pa su i te prečice poprilično divlje, na primer, možete da izletite u publiku, da vozite po gelenderima (ja ih tako zovem,



a vi možete i grindovi i frendovi i bendovi...), ali to se valjda i traži? Takođe, morate pripaziti na trag koji u snegu ostavljaju borderi pred vama (fora koju ste već čuli na prenosima skijaških zimskih dešavanja - kasniji takmičari voze po mnogo lošijoj stazi), jer ukoliko "utrčite" u isti, može vas izbaciti iz putanje.

Pored svih ovih novosti, tu su i one standardne opcije kao što je podešavanje uglova kamere. Normalno, kao i uvek, nakorisniji je onaj najdalji jer je najpregledniji, ali je i najmanje atraktivan.

Posle trke kreću highlights-i iz trke, nova fora primenjena i u Evolution-u Pro. Radi se, naime, o najzanimljivijim detaljima, koje možete videti ponovo na ogromnom projekcionom ekranu na finišu trke. Tu je ponekad i svađa sa nekim od nezadovoljnih protivnika ili, bolje rečeno, iskusno kuliranje nekog od "nervoznih".



Ako niste igrali prvi deo, a velika većina vas nije, toplo preporučujem igru, posebno onima, koji, eto, silom prilika ne idu na zimovanje - sigurno će se osećati kao da su bili na planini.



Miljan Lakić

JAMES BOND
agent under fire

Jamezbond je stigao.

Igrača 1 - 4

PlayStation.2 Kompatibilno

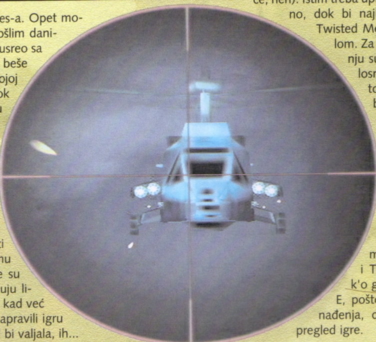
Ime: James Bond
Izdavač: EA
Sistem: NTSC
Žanr: Akcija

PlayStation.2





Još jedna igra od EA games-a. Opet moram malo da frfljam o prošlim danima kada sam se prvi put susreo sa Electronic Arts-om. Igra beše za Commodore 64, igra kojoj zaborava nema, makar dok ja budem imao glasa u medijima. One on one. Joj, kakva je to igra bila, još joj ravne nema. Basket jedan na jedan. A pre igre je stajao logo EA sav u nekim linijicama. Beše to tada mala skromna firmica, a sada c,c,c ... gigant, opasni su ti momci koji su vodili firmu sve ovo vreme, namlatile su se parice pa se sada kupuju licence i još koješta. A sad, kad već imaju licencu, što ne bi napravili igru po toj licenci, pa još i kad bi valjala, ih...



E, tako, stiže nam agent Bond na dvojku. I, kako nam se čini debi?

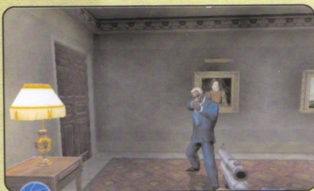
Prvo, igru sam počeo da igram bez ikakvog predznanja (dakle kao običan igrač) tj. nisam se prethodno o igri informisao preko Interneta i ustanovio da ću najverovatnije i ubuduće tako raditi. Zašto? Zato da ne bih sebi kvario prvi utisak, a posebno da ne bih sebi uskratio iznenađenja koja me očekuju u igri. Kad pročitam na Internetu da je igra takva i takva (loša ili dobra, svejedno), pristupam igri sa predrasudama. Kao kad pođete u bioskop da gledate film jer vam je prethodno neko isti dobro ishvalio i onda ustanovite da film nije ni za šta. A tek ako vam neko kaže glavnu foru u filmu! To je za instant smrtnu presudu i izvršenje iste u još kraćem roku.

I, igram ja igru, odmah kažem sebi: "Ah, dobro, klasičan FPS, da vidimo šta sve nudi?". Kad ono, posle prvog nivoa - iznenađenje. Drugi nivo je i dalje pucačina, ali klasični rail-shooter. To je onaj tip igre gde je kretanje lika kojim upravljate (rekurzivna logika) unapred određeno, a vaše je da napucavate negativce uz pomoć nišana. Kako se to u stvari odigrava? Molto simpatico "agentkinja", poslovna saradnica Zo Noćna Senka (ili Zoe Nightshade), upravlja vozilom za koje se meni čini da je poimence serija 5 Bayerische Motor Werken proizvođača (jeste, to je puno ime koje stoji iza skraćenice BMW), i to u vrlo ljutom maniru. Elem, njeno je da vozi, a James-ovo da iznapucava progonitelje uz ohrabrujući povik: "Hajde, dete, nek' lete rakete!". "I tako do kraja nivoja." Sledeći nivo...

O5 iznenađenje

Znači, da je ovaj nivo napravljen kao zasebna igra, niko ne bi mogao ni reči da prigovori kvalitetu igre zasnovane na samo jednom delu ove igre. Reč je o potpuno "neovisnom" od prethodna dva dela nivou jer više nema pogleda iz prvog lica niti cica vozačica, već nam je na raspolaganju super automobil model DB5 od svemoćnog proizvođača Astona Martina (neko bi možda pomislio da sam ja veliki ljubitelj Astona Martina na osnovu prethodne rečenice, heh). Istim treba upravljati, recimo, ekstremno, dok bi najbliže poređenje bilo sa Twisted Metal ili Vigilante 8 serijalom. Za vas koji ne znate, u pitanju su surovo-brutalno-nemilosrdno-lomljački auto ratovi do zadnje kapi ... benzina. Ili poslednjeg metka ili rakete ili neke Q smicalice. I pošto ja ne volim da mi neko pokvari iznenađenje, evo upozorenja - nemojte čitati sledeću rečenicu ako želite da sačuvate nešto za sebe. A vi kojima je svejedno, mogućno je čak upravljati i TENKOM! "Ma nek' živi k'o gde 'oće!"

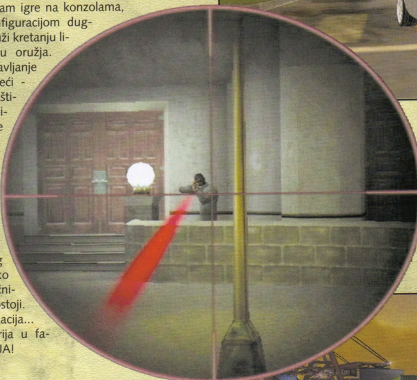
E, pošto sam ispucao sva iznenađenja, da pređemo na tehnički pregled igre.





FPS mod

Ovaj mod igre je već hiljadu puta (ili već ko zna koliko) viđen i, nažalost, ne donosi ništa novo. Štaviše, možemo mu samo naći gomilu zamerki, počevši od kontrola. Stvarno ne znam ko je od autora igre odgovoran za komande, ali taj očigledno do sada nije igrao FPS igre na joypadu. Jer još od Quake II postoji jedan, dosta logičan, raspored dugmića na kojem je samo trebalo poraditi u smislu da se na postojeći koncept samo dodaju nove komande. Prvi put od kako igram igre na konzolama, susrećem se sa konfiguracijom dugmića gde krstić ne služi kretanju lika već za promenu oružja. Znači, ocena za upravljanje - loša. Može se reći - kontrole potpuno raštimovane. Kao kad biste uzeli da vozite auto sa volanom na desnoj strani. Ali zato za kvalitet grafike i doziranje priče imamo samo pohvale. Trodimenzionalni modeli likova, a posebno glave, su vrhunskog kvaliteta. Ovako nešto ni na najmoćnijim PC-jima ne postoji. A tek facijalna animacija... Šta reći - limarija u fabričkom stanju tj. SIJA!



Rail Shooter mod

Šteta što ovaj mod nije dobio više prostora u špiglu igre. U ovom modu takođe nema ničeg posebno novog, ali sve funkcioniše kao automatski menjač, znači glatko. E da bi bilo dodato malo kickdown efekta, ipak postoji jedna novina. Pošto je upravljanje prepušteno vozaču, dozvoljeno-mu-je-da-ubije može da se okreće u vozilu za svih 360 stepeni, a čak postoji i komanda kojom se okreće za 180. Dosta je napetije kada svaki čas mora da se okreće da bi video ko ga napucava.



Aston Martin mod

Primetićete da ovaj mod nisam nazvao po radnji, već po nadnaravnom vozilu kojim upravljate. Mislim, naravno, na već pominjani Aston. Osim što postoji određeni cilj u svakoj misiji i osim što ste non-stop u frci, ne možete da ne primetite koliko uverljivo izgleda ovaj mod. Eh, da postoji ovo čudo u nekoj od klasičnih car combat (ne i wombat) simulacija...





Multi Player mod

I još ovo. Sve vreme dok pišem tekst razmišljam kakvu ocenu dati ovoj igri. Bazični mod igranja je dosta truo, rail shooter dobar, Aston izuzetan, multi player, pa, za njega nemam reči. Toliko. Ovde smo u šestom stepenu prenosa, to vam je ono za brzine preko 250 kmh.





Satori Jo

Frogger THE Great Quest





Frogger je u devedesetim ponovo postao bitan, barem ako je sudeći po prodaji. Dve Playstation inkarnacije su prodate toliko dobro da su među najprodavanijim igrama za ovu konzolu u Americi ikada. Najverovatniji razlog je da su roditelji, koji inače i kupuju igre svojoj deci, setivši se igre iz svog detinjstva želeli da svojoj deci prenesu čaroliju. Ako je prva igra bila puko postavljanje arkadnog hita iz osamdesetih u tri dimenzije, druga je malo zakomplikovala stvari i uvela nivoe sličnije platformskoj igri nego nečemu što svoj početak ima u arkadama osamdesetih.

Koji god da je razlog dobre prodaje igara koje definitivno to nisu svojim kvalitetom zaslužile, ostaje činjenica da je Frogger isplativ. Tako je prava za igre kupio moćni Konami i tako dobijamo The Great Quest za Playstation 2. Eh, samo da nismo.

Bilo jednom jedno drvo u šumi. Stajalo je tako, skupljajući vlagu iz tla i sunce sa neba i raslo. Godinama je tako raslo dok jednog dana ne dođoše mašine i posekoše ga. Drvo je završilo u fabrici gde je prerađeno u hartiju. Ta hartija je ovaj časopis koji držite u rukama. Kamo sreće da se to nije dogodilo i da je drvo nastavilo da pročišćava vazduh. Jer, zasigurno, nema opravdanja da se za ovakav jedan softverski otpadak troši jadno drvo i hartija od njega nastala.

Neverovatno je da je igru (suviše jaka reč za nešto što ni u kom slučaju ne treba da nosi ovu imenicu) potpisao Konamijev američki tim. To je isti onaj Konami poznat po Metal Gear-u, Silent Hill-u i ostalim fantastičnim igrama. U slučaju Frogger-a, čak bi i sasvim prosečna igra bila dovoljna. Ali ovako nisko nisam verovao da se može pasti.

Frogger, jadan, počinje tako što čuje neku decu da pričaju kako je princeza poljubila žabu pa se ona premetnula u princa. Tako je Frogger odlučio da otkrije princa u sebi i krenuo da nađe princezu. Lepo i krasno, ali se to pretvara u platformsku igru u kojoj komande uopšte ne funkcionišu, u kojoj kamera ne prati glavnog junaka već je samo uvek na istoj udaljenosti od njega, u kojoj, da biste plivali, morate da pritisnete tri tastera razbacana na sve strane po Dual Shock 2 džojpedu. Pretvara se u platformsku igru u kojoj, čak i kada stojite pored platforme, na nju možete da skočite, ako imate sreće, tek posle desetak pokušaja. Ova igra nije loša platformska igra.



Ona, prvo, nije igra uopšte, a još manje je platforma. Da bi ponela oznaku igre, ona mora da omogući čoveku da provede vreme u igri, a ne u frustraciji, a to se ne dešava.



Grafika je urađena kako-tako. Poligoni su veliki i ponegde lepo nacrtani, voda je pravo iz Playstation doba, a sam junak je prosečno animiran. Sve ukupno, sve predstavljeno ovde je moguće bilo i na PS-u, ali to ne bi bilo presudno da postoji igra. Ali nije, nažalost, nema. Treba pomenuti da, uz sve rečeno, glasovi junaka veoma iritiraju jakim seljačkim američkim naglaskom i to ne šaljivo upotrebljenim. Doduše, to je samo trešnja na vrhu torte od blata.

Ni slučajno nemojte pogrešiti da ovo, šta god to bilo, stavite u svoj PS2. Čini mi se da jadni crni toster to neće preživeti.



Igrača	1

PlayStation.2 Kompatibilno

Ime: Frogger The Great Quest
Izdavač: Konami
Sistem: NTSC
Žanr: Platforma

PlayStation 2

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
2.0	1.0	0.5	1.0



Miroslav Đorđević





Kao i svakog meseca, tako sam i ovog, pregledajući igre u redakciji, pao u dilemu za šta da se odlučim, to jest koje od prisutnih naslova da opišem. Gledam ja, gledam, kad tamo sve neke vožnje, pa slagalice, ma daj, čoveče, hoću nešto originalno, kad ono, kao plamičak u potpunom mraku, među mnoštvom omota sa čikicama i kolima, pojavi se jedan sa gđicom Pamelom Anderson lično (sa sve pucom i tamnim cvikama). životinjskim urlikom sam diskretno stavio do znanja prisutnima u redakciji da je ta igra moja, bez obzira na to što mi je kolega Lakić prijateljski govorio kako je igra trulež - uzaludno. Doletim kući, upalim Sony i još gorim životinjskim urlikom pokažem svetu koliko mi je žao što nisam uzeo nekog od tih čikica umesto ovog čuda. No, šta ćeš, umesto da slušam iskusnijeg od sebe, ja reagujem bezopleto (Ne sekiraj se lepi, ima vremena - još si mlad! prim. M.L). Razloge mog nerviranja ćete shvatiti ukoliko tekst pročitate do finiša. Pa, da počnem.



Mnogo, ali zaista mnogo puta smo do sada bili u prilici da igramo igre u kojima je cilj pritiskati tastere na kontroleru onim redosledom kojim je to ispisano na ekranu kako bismo ostvarili nekakav cilj. Ovo ste izvodili uz pomoć dance podijuma u igrama plesa, mnogim muzičkim igrama, kao i u mnogim podmodovima igara kao što je Asteriks i Obeliks i sl. Nekima od pomenutih igara je pomenuti interfejs sasvim dobro stajao, dok je, s druge strane, u nekim igrama svo to papagajsko ponavljanje poteza postajalo iscrpljujuće, kao što je slučaj sa VIP- om, igrom koja je sada pred nama. U pitanju je ostvarenje rađeno po istoimenoj seriji sa gorepomenutom, u najmanju ruku seks bombom, Pamelom Anderson. Odrediti žanr ove igre je izuzetno teško jer nju čini izvestan broj podigara različitog tipa od kojih dominira onaj u kome vam je cilj da u određenom trenutku pritisnete taster sa ekrana, posle čega će Pam svojom tašnom izvesti nekakvo čudo od udarca koji će patosirati i pet-šest protivnika istovremeno. Druga, veoma česta, mini igrica je ona u kojoj treba, pucajući iz prvog lica, najjednostavnije moguće - pomeranjem kursora i pritiskom X, poslati te iste negativce u večna lovišta. Posle veoma kratkog igranja u na prvi pogled solidnoj igri, javlja se strahovita dosada jer se sve to (jedno isto, jedno isto, jedno isto...) ponavlja u nedogled i prosto tera igrača da prekine sa igranjem. To je otprilike ceo sadržaj igranja, s tim što će vam posle dosta dugog vremena (što ne preporučujem - nezdravo je za mozak), postati dostupne još neke, podjednako stupidne mini igre.



iIzuzetno je velika mana igre inverzno kretanje nišana u modu sa pucanjem (vi stisnete levo - on ode desno, vi gore - on dole), za koji je potrebno navikavanje jer je u poslednje vreme iz igara izbačen ovaj inače glupav način upravljanja kursorom (u ovom slučaju nišana). Grafika je, kao i muzika, da ne grešim dušu, sasvim u redu, ali nikako ne može da popravi celokupan loš utisak.

Ne znam, možda neko stvarno i pronađe nešto što bi mu se (hmm, sem omota, naravno) u ovoj igri dopalo, ali ja stvarno mislim da je u pitanju samo još jedna bezvezna komercijala koja zaslužuje da je samo sa prezirom pogledate dok kupujete, recimo, Alone In The Dark ili neki drugi noviji hit za, nažalost, umirući PlayStation.







Memorijska kartica 1 blok

1 igrač

Ime: VIP
Izdavač: Ubi Soft
Sistem: PAL
Žanr: Akcija



TVOJA DNEVNA DOZA TRIKOVA

Stalno gineš na istom mestu? Zaglavio si se i ne znaš gde dalje? Ne znaš kako da otkriješ skrivene nivoe?

Mi imamo pravi lek za sve tvoje muke. Dovoljno je da podigneš slušalicu i okreneš servis Pobednik 041-20-20-20 i pronađeš trik za svoju igru. I ne samo to. Preslušaj najnovije igračke vesti, prikaze najboljih igara, glasaj za omiljenu igru, prijavi se za TV kviz ili pokupi neku od super vrednih nagrada. VAŽNO OBAVEŠTENJE! Telefonski servis Pobednik znatno je proširio fond nedeljnih nagrada i omogućava vam da osvojite: Sony PlayStation 2, Nintendo Game Boy Advance, Sony PlayStation One, mobilne telefone i brojne druge vredne nagrade. Ako odmah pozovete 041-20-20-20, u MILENIJUMSKOM KOLU čeka vas neverovatno iznenađenje MICROSOFT XBOX i NINTENDO GAMECUBE. To stvarno može samo POBEDNIK!

PC CD-ROM

Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor, World War 2: Iwo Jima, Operation Flashpoint, Deer Hunter 5: Tracking Trophies, Mars Taxi, Gangsters, Cultures, Merchant Prince 2, Aquanoid, Majesty,



Ready 2 Rumble 2, Crash Bandicoot: Warped, WCW/nWo Thunder, Spec Ops: Stealth Patrol, James Howe's W League Soccer, Alone in the Dark 2, Frogger 2: Swampy's Revenge, Tony Hawk's 3



Star Wars: Battle For Naboo, PGA European Tour, Monster Truck Madness 64, Xena: Warrior Princess, Talisman of Fate, Super Mario Bros. Deluxe, Perfect Dark, Batman Beyond: Return Of The Joker ...



Polaris SnoCross, Catwoman, Tony Hawk's Pro Skater 2, Shrek: Fairy Tale FreakDown, F-Zero: Maximum Velocity, Chicken Run, Road Champs BSX Stunt Biking, Advance Wars, Bomberman ...



Sega Smash Pack 1 - Altered Beast, Virtua Cop 2, Golden Axe, Sonic The Hedgehog, Streets Of Rage 2, Vectorman,Alien Front Online, Plasma Sword, Akuji the Heartless, Star Wars: Jedi Power Battles...



Dynasty Warriors 3, 4X4 Evolution, Dead or Alive 2: Hardcore, Oni, Street Fighter EX3, Klonoa 2: Lunatea's Veil, Dark Angel: Vampire Apocalypse, Dynasty Warriors 2, Gran Turismo 3: A-Spec...

Pošto saslušate uvodnu reč, ući ćete u glavni meni. Pritiskom na taster zvezdicu * i odgovarajući taster, izabraćete željenu opciju. Ukoliko zovete sa telefona koji nema taster zvezdicu, izgovorite glasno broj opcije:

1 NAGRADNA IGRA

abc 2 TRIKOVI I ŠIFRE

def 3 VESTI

ghi 4 IGRA NEDELJE

Sve vaše predloge, sugestije, igre za koje želite da objavimo šifre, šaljite na naš e-mail:

pobednik@eunet.yu

1 NAGRADNA IGRA

Svi koji pozovu telefonski servis Pobednik, odaberu opciju 1 i odgovore na jedno veoma lako pitanje iz sveta video igara, postaju potencijalni dobitnici jedne od vrednih nagrada: SONY PLAYSTATION 2, NINTENDO GAME BOY ADVANCE, SONY PLAYSTATION ONE, MOBILNI TELEFONI i mnoge druge do sada neviđene nagrade!



041·20·20·20

Osobe mlađe od 18 godina mogu da zovu uz odobrenje roditelja!

Pobednik DOBITNICI

Glavne nagrade

LVI kolo

Sony PS One
Kovačević Bogdan, Siniša; Beograd

Game Boy Advance
Nikodijević Nemanja, Aleksandar; Smederevska Palanka

Mobilni telefon
Stevanović Dejan, Slađan; Sr. Mitrovica

Pipi Max
Mujagić Nenad, Ismet; Zrenjanin

Mini Classic
Milinkov Kristina, Dragomir; Bačko Petrovo Selo

LVII kolo

Sony PS One
Trajković Jovana, Branislav; Beograd

Game Boy Advance
Zoranović Vladimir, Mladen; Novi Sad

Mobilni telefon
Laudat Đorđe, Aleksandar; Zemun

Pipi Max
Milovanović Milan, Milorad; Kruševac

Mini Classic
Mišić Dejan, Dragiša; Srednjevo

LVIII kolo

Sony PS One
Dikić Aleksandar, Toma; Obrenovac

Game Boy Advance
Berenđio Bojan, Vojin; Beograd

Mobilni telefon
Arbinja Vlada, Predrag; Pančevo

Mini Classic
1. Šiklan Strahinja, Milorad; Bečej
2. Oljača Dušan, Milan; Beograd

LIX kolo

Sony PlayStation
Tačić Vladan, Jadran; Subotica

Game Boy Advance
Maričić Marko, Nedeljko; Obrenova

Volan
Poležević Dušan, Zoran; Šabac

Mini Classic
Milovanović Dragoljub, Ivica; Kraljev

Tastatura
1. Kostić Milan, Blagoje; Vranje
2. Žarkov Petar, Poljak; Futog
3. Mušicki Miloš, Dušan; Šabac
4. Todorović Todor, Dejan; Smeder

Spisak dobitnika opcije pod brojem 4 nedeljnih nagrada po 10 diskova

1. Bojović Aleksandra, Aleksandar; Stara Pazova
2. Pandurić Vladimir, Dejan; Kragujevac
3. Jakićević Katarina, Milan; Kragujevac
4. Andrić Bojana, Zoran; Aleksandrovac
5. Ban Vladimir, Miroslav; Starčevo
6. Nonković Nemanja, Predrag; Beograd
7. Janković Mladen, Vlastimir; Beograd
8. Lanasikma Mladen; Novi Sad
9. Bajić Nikola, Milan; Barič-Beograd
10. Babić Borko, Branislav; Kikinda
11. Ivanović Vukašin; Beograd
12. Rosić Ivana, Miodrag; Klušci
13. Petrović Miroslav, Perica; Smederevo
14. Feljuvić Šefket, Iljasa; Preševo
15. Ristić Aca, Svetislav; Beograd
16. Stevanović Teodora, Predrag; Zemun Polje
17. Budimirović Dragana, Branko; Platičevo 64
18. Zec Ilija, Milorad; 21422 Mladenovo
19. Pavković Milan, Nikola; Novi Sad
20. Grahovac Jana, Dragan; Beograd



21. Mađar Đerđ, Đerđ; Škovinovac
22. Kontić Zlatko; Rakovica
23. Tinović Draško; Požarevac
24. Živojinović Nikola, Zoran; Resnik-Beograd
25. ..., Aranj Janoša 6, Zrenjanin
26. Aleksić Milan, Nebojša; Zrenjanin
27. Nikolić Bojan, Zoran; Bajina Bašta
28. Budimirović Branko; Platičevo
29. Jerdžinijević Milanka, Dragoljub; Beograd
30. Đukić Nemanja; Beograd
31. Novaković Dejan, Živoslav;Branovo-Smederevo
32. Pavlić Irena, Slobodan; Svilajnac
33. Krešović Dušica, Buba; Blace
34. Novaković David, Duško; Beograd
35. Novaković David, Duško; Beograd
36. Ninčević Marija, Veselin; Požarevac
37. Bogdanović Miloš, Dobrica; Brzi Brod
38. Jovović Olivera, Miroslav; Beograd
39. Radomirović Luka; Užice
40. Murarević Damjan, Dragiša; Šenje





PSX CD

LVI kolo

Diskovi:
1. Stanković Branko, Zemun
2. Ilić Dragan, Miroslav; Nova Pazova
3. Seratogoljev Boris, Boško; Ruma
4. Petković Denis, Milorad; Salaš
5. Radaković Miloš, Milan; Smederevo
6. Vlahović Nebojša, Petar; Šabac
7. Savić Danijela, Radoslav; Beograd
8. Trajković Ana, Branislav; Beograd
9. Nikolić Zoran, Dragoljub; Knjaževac
10. Živković Marija, Miroslav; Sm. Palanka

LVII kolo

Diskovi:
1. Plavšić Marija, Srboljub; Loznica
2. Marinović Aleksandar, Đurica; 2. oktobar
3. Radovanović Marko, Živanko; Beograd
4. Mitrović Ivana, Renato; Beograd
5. Šćepanović Aleksa, Zoran; Beograd
6. Velikonjić Filip, Velibor; Beograd
7. Dročić Miroslav, Ljubiša; Šabac
8. Pavlović Aleksandar, Slobodan; Loznica
9. Simić Stefan, Vladimir; Beograd
10. Borčić Ivan, Jakša; Sombor

LVIII kolo

Diskovi:
1. Antić Slobodan, Branko; Osečina
2. Subotić Stefan, Anri; Novi Beograd
3. Živić Darko, Goran; Šurnovo
4. Avramov Zoran, Žarko; Bečej
5. Gajić Ognjen, Vojislav; Temerin
6. Vokić Mile, Ljubomir; Rusko Selo
7. Marić Miloš, Zoran; Vranje
8. Gojković Milica, Milomir; Beograd
9. Milojković Nikola, Miroslav; Niš
10. Živanović Stefan, Nikola; Lazarevac

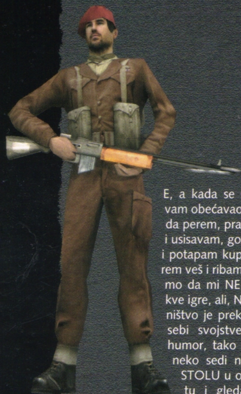
LIX kolo

Diskovi:
1. Ilinčić Marko, Stojan; Beograd
2. Stojković Bora, Vladimir; Beograd
3. Ilić Dragan, Svetislav; Nova Pazova
4. Ćetković Nikola, Milan; Vranjiševci
5. Jevtić Slaviša, Dragan; Kosovska Gračanica
6. Ilić Stefan, Radivoje; Kosovska Gračanica
7. Todorović Olivera, Miloš; Požarevac
8. Kovačević Miloš, Milan; Novi Sad
9. Lončarski Divna, Sredoje; Melenci
10. Privaljević Nikica, Borivoje; Valjevo



Uroš Tomić

HIDDEN & DANGEROUS

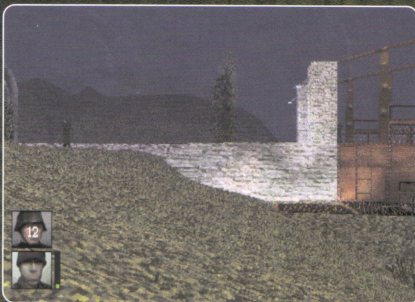






E, a kada se setim da sam vam obećavao da ću sudove da perem, prašinu da pajem i usisavam, gotovim zimnicu i potapam kupus, ručno perem veš i ribam sanitarije, samo da mi NE DAJETE ovakve igre, ali, NEEEEEE, uredništvo je preko noći razvilo sebi svojstven smisao za humor, tako da ZNAM da neko sedi na svom PRESTOLU u ovom momentu i gleda me (preko svoje špijunske kamere) kako krmačim po tastaturi - krampam u nedoba, u tri sata ujutru (koliko je u ovom momentu, ali rokovi MORAJU da se ISPOŠTUJU, čak i kada se OKRATE, a da se NIKOM (a posebno meni) ne kaže), čemeran i iskrivljen, budan jedino zahvaljujući kafi koja se ne pije, već se konzumira nožem i viljuškom (Guzo, deder zakuvaj jednu kafu, ali malo jaču - tri do četiri KUTLAČE na "vildžan" i gledaj da dodaš malo plutonijuma ili hlorovodonične kiseline da me protrese, razbudi i okrepi. prim.aut). E, da makar postoji JAK razlog da ostajem budan - a ne tulavost koja je pokušana da bude provučena pod kategoriju igara, ali se više može svrstati u kategoriju - žali bože utrošenog medijuma (devedeset dinara) ili bi pak našla samu sebe u S-M kategoriji (sado-mazo). Kao i uvek, mislićete da preterujem i da sam sve osim objektivan i, verujte - NEĆETE pogrešiti, ali molim vas, ne zaboravite da je to MOJE mišljenje koje ne morate da uvažite, ali morate da poštujete (ili neću ni ja vaše). Dovoljno je reći da igra ne zadovoljava nijedan kriterijum, što zbog pomanjkanja osnovnih opcija u meniju i obaveznih objašnjenja (kao npr. KOMANDE i kako su definisane), što zbog veoma nekvalitetne grafike, što zbog zvučnih efekata koji predstavljaju TORTURU vaseljenskih proporcija... Ima tu još niz neadekvatno rešenih problema i frustracija, ali - polako, cenim da je bolje da odete da se na brzinu izrigate ili nešto prezalogajite, pa tek onda nastavite da čitate, pošto upravo imam nameru da postanem degutantan!

Našiljim se ja da krenem, odaberem novu kampanju, pa sačekam da me ekran prešalta na sledeći meni - odabir misije, vidim sve mi već deluje nekako sporo i nedinamično - neće to da valja. Još kada uzmem u obzir da sam frustriran (da, da, opet se ŠALIM, ali šta da se radi, e? prim.aut), neispavan, mučen nekvalitetnim obrocima i rastrzan između mnogobrojnih obaveza (toliko žena na fakultetu za upoznati, piva za popiti, radnih sati za prespavati, Bogu dana za ukrasti... ko će to ako ne ja?). Sada već računam da neću uspeti da se održim budnim, smorila je mene igra, moram i ja malo da smorim vas - čisto radi reda. Posle nekog vremena shvatio sam da sam PRONIKAO u komande (koristeći kristalnu kuglu i malo pasulja), te krenuh da se dalje naoružam, jeee- li, kako bih što uspešnije eliminisao nacističku gamad. Ne lezi vraže, ukaza mi se prvi nivo, sagledan iz prvog lica, a ne liči ni na šta, partizan ima šesto čulo (odma' zna koliko je tu neprijatelja, Ljubiša Trgovčević mora da je bio kreativni saradnik projekta), kreće se kao da je komovao (tukao komovicu) celu noć, reaguje brzinom osamdesetogodišnjaka u invalidskim kolicima sa kičmenom invalidninom, zagutanog velikom količinom lekova za smirenje koji su mu usporili moždane funkcije i analitičko-logički centar mozga, pa onda oružje koje zauzima od jedne do tri četvrtine ekrana i na čije nišanjenje morate posebno da se adaptirate... Ma





Podržava vibracionu funkciju

Analogni kontroler

1 igrač

Ime: Hiddeen and Dangrous
Izdavač: Take 2
Sistem: NTSC
Žanr: FPS



PlayStation

ima tu još mnogo stvari, samo nešto tu fali, kao npr. neprijateljski AI, to TRAGIČNO fali i nedostaje. Neprijatelj ili stoji i čeka smrt, ili ne primećuje kada mu drugovi iz neposredne blizine padaju mrtvi, ili puca, ali kada puca, bio ti iza zida ili stene, drveta ili na daljini od petsto metara - njegov si i Božiji, nema TRIKA da omane. Onda, tu je i slučaj kada ne prepoznaješ grm od neprijatelja (ili je to ili GRM zna da puca iz automata), prijavljen je i slučaj VELIKE MAGIJE, neprijatelj iz NIODAKLENACA, čudesnog grada "sa onu stranu postojanja" koji poseduje sposobnost da ti se odjednom pojavi iza leđa (teleport?)... To i još mnogo maltreta, a to je samo na prve dve-tri misije. Nesumnjivo će se nekome igra dopasti, ali ja stvarno ne znam kome, jer je igra bleda kao Mortiša Adams. Hvala i velikom Bogu na pronicljivosti i seriji Alo, Alo!! te velikoj tehnici zabadanja kačkavalja u uši u cilju planiranog pomanjka zvuka. Muzika predstavlja takvo izdrkavanje na čovečjoj psihi da je to nepojmljivo - vojna melodija koja je u stanju da vam svojom manifestacijom poništi aktivnu memoriju i isisa iz mozga sve uspomene... TEROR I BEZNAĐE. Šta me je najviše iziritiralo? Ne računajući sve navedeno? Pa predočimo to ovako - kada se desi da umrete, prvo će se kamera zarotirati da vam pokaže gde se nalazio neprijatelj (a to će malo duže da traje), pa će da vam ljubazno odsvira kaznenu melodiju, a naravno, ovu PROCESIJU ne možete da zaustavite ili preskočite, što sam ja protumačio kao otvoreni podsmeh programera, verovatno isfrustriranog zbog lošeg detinjstva ili nesposobnosti pri pronalaženju partnerke. Jedina pozitivna strana je to što možeš BRZO da pucaš, što je PRAVI ADUT (mogao da bude). Ukoliko vam se desi da vam neko preporuči igru, amputirajte mu nogu do kolena i izvadite mu šest trajnih zuba bez anestezije (što i ja planiram da uradim onom što mi tekst dade).







Igor Simić







NBA Live 2002 PS 1 i 2 Igor Simić

Pa, dragi prijatelji, eto mene ponovo. Možda ste se malo i uželeli starog dobrog Simića, a možda ste se već navikli na sjajne opise dragih kolega koje su kao prave lafčine, bez mnogo gunđanja, odradile i moj posao (sve to, naravno, ima i finansijsku podlogu !). Bilo kako bilo, ponovo odlična sportska igra, i ponovo JA pišem opis, i zbog toga mi je veoma drago, a zatim ubacujem igru NBA Live 2002 u "Sondžu" i - posle puno, puno vremena, prijatno se iznenadjujem odličnim introom u kome su sjajni potezi NBA asova, od kojih svakako treba izdvojiti "ludu" trojku Ajversona, zatim čuveni Leg-through Jam Vinsa Kartera i sjajnu Alley-oop akciju Lejkersa (nisam siguran u protagoniste, ali mislim da su u pitanju Bryant i Horry). Intro je vredan pažnje i dostojan igre koju predstavlja, što mi je postalo jasno kada sam video potpuno isti intro u verziji za PS2, ali o tome ćemo malo kasnije.

U Main Menu-u čeka vas još pozitivnih iznenađenja jer su tu Practice (nije se tako često pojavljivao u ovakvim igrama za PS 1), 3 Point Shootout koji je veoma malo unapređen, ali izuzetno mi je drago što je postao standardna opcija u NBA Live-u, NBA Draft (mislim da nema potrebe objašnjavati onima koji znaju princip Draft-a) gde možete sastaviti ekipu po sistemu kom opanci Tom i Džeri (ali ne Steckhouse ha, ha, ha). Kao opcije koje treba izdvojiti i pohvaliti tu su NBA Live Challenge - mod u kome ostvarujete postavljene zadatke (hmm, kada bolje razmislim, moje partije sa Jevrom oduvek su imale ovakvu dimenziju), a to će pasioniranim igračima platformi i RPG-ova omogućiti da uživaju u ovom basketu na sasvim novi način. Cilj je preći nivo (u ovom slučaju pobediti sa 10 poena razlike, lupiti 5 "banana", napraviti više od 10 asistencija), a sada ste u ulozi košarkaškog tima! Sjajno, sjajno, sjajno!!! A na samom kraju, treba apostrofirati opciju Michael Jordan i 1 on 1 gde ćete se po prvi put posle Commodore-a i igre One on One (kakva dobra igra !!!) koja je proizvedena negde 1989, moći da uživate u čarolijama basketa koje izvodi veliki mag i božanstvo košarke (da nije bilo Vilta Čemberlena i Oskara Robertsona, verovatno i THE BEST !) - Michael Jordan. Po prvi put, zajedno sa svim igračima, potpuno ravnopravno, pojavljuje se Mr. Leteći, sa slikom, pravim podacima i imenom! Koliko li je samo para EA Sports morao da uloži u ovaj projekat?! Verovatno je ovo razlog što pre introa na uvodnom skrinu, relativno krupno i na mestu na kome se inače ne nalazi, piše - All rights reserved. One on One basket je sasvim dobar: tu je trener, klupica, dvorište i kasetofon sa kojeg se čuje simpatična muzika karakteristična za "hood" u kome žive crnci. Sama akcija je, u stvari, i najbolji način da uvežbate pokrete, šut i vispренost u kontakt igri koja će vam biti neophodna da biste ovu igru savladali do kraja. Naravno, za sve one koji nisu nikada igrali Streetball (verujem da ih u Jugi nema baš puno) pre početka su tu pravila i izbor igrača - pobediti M.J-a na All-Star ili Supa-Star nivou je jako mukotrpan i poprilično neostvarljiv zadatak, ali eto još jednog izazova za sve one koji, kao i ja, misle da je u pitanju samo "glupa" mašina - čik pobedite Michael-a! Naravno, tu su i Exibition i Season

1 - 4 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Ime: NBA Live 2002
Izdavač: EA
Sistem: NTSC
Žanr: Sport



PlayStation



modovi, a sve što bi možda trebalo izdvojiti kao bitnu karakteristiku svih gorepomenutih modova jeste pomalo "kockasta" grafika i najbolje urađeni pokreti u košarkaškim simulacijama koje nisu za konzole novih generacija (Dreamcast, PS 2, Gamecube i X-Box).

A SADA, SPEKTAKL !

... A onda sam dobio zadatak da opišem igru NBA Live 2002 za PS 2 ... i sve one stvari za koje sam u životu mislio da su važne i lagano planirao da ih odradim nestale su u samo jednoj želji - hoću svoj PS 2! Bilo je i ranije do-

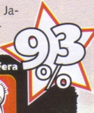


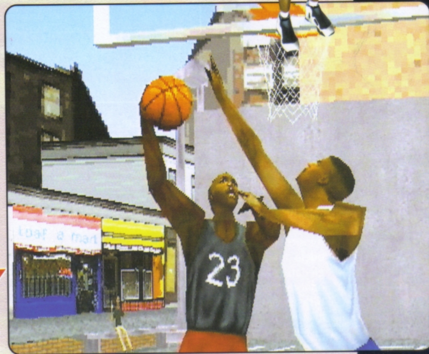
brih igara, tu i tamo poneka vredna toga da poželim nešto što košta 700 DM (ne znam da li će cena biti validna zbog prelazka na "novu" valutu - EVRO) i tu su se snovi uglavnom završavali surovom činjenicom da jednostavno NEMAM novca. NBA Live 2002 je, eto, promenio moje mišljenje i pokazao mi da se vrhunska uživanja plaćaju i da moooram da imam PS 2 i ovu igru, moram, moooram!!! Šta drugo da vam kažem osim da je igra NAJBOLJA od svih koje sam do sada imao prilike da igram (dobro, sad GTA 3 nije isti žanr)! Pokreti igrača su skoro savršeni. Grafika, grafika je toliko dobra da sam primetio da igračima nedostaju malje!!! Jednostavno, modeli igrača, njihovo ponašanje u igri, a i u prekidima (svađanje sa protivničkim igračima, sudijom, reakcije na pogođeno ili promašeno slobodno bacanje ili šut) su skoro besprekorni. Jako mi je žao što se NBA 2K2 na tronu za-držao tako kratko, ali novi kralj je stigao i svoje mesto će sigurno zauzeti! Pogledajte samo frizure igrača, bradu, tetovaže, reklame, publiku, sudije ... nešto što bi definitivno trebalo probati, pa da onda zajedno sumiramo utiske, jer ovako sam ja u ogromnoj prednosti i vama ne mogu da dočaram koliko je igra dobra. Naravno, i NBA Live 2002 ima svoje nedostatke, ali oni su sada svedeni na to da na klupi za rezervne igrače nema peškira i ternerki i da se trener ekipe ne vidi u timeout-u - uopšte ponašanje ekipe u timeout-ima mi se ne dopada.

Konačno se EA Sports dosetio da utakmicu prikaže iz Up court ugla kamere koji sam do sada morao da proizvedem upravljajući kamerom. Pored ovog tu su još 4 ugla iz kojih možete igrati, ali ovaj će vam biti sasvim dovoljan za uživanje. AI protivnika je na najvišem nivou i na SuperStar nivou igrači se ponašaju identično svojim osobinama u stvarnosti - Garnet "kuca", Ajverson nemilosrdno troši lopte uništavajući i sebe i protivnika, Šek se gura u reketu, Kobe šutira i pogađa iz najneverovatnijih pozicija ... Ma prava pravcata NBA utakmica.

Po prvi put u istoriji igranja košarkaških simulacija mogućno je igrati tzv. inteligentnu odbranu jer ako stojite između igrača i lopte gotovo sigurno ćete je oduzeti u slučaju da se playmaker odluči za pas, ali čuvajte se Alley oopova, jer ako je igrač u reketu ili blizu koša, treba ući u duel, bez obzira na to da li će sudija odreagovati na blokiranje protivničkog kretanja faulom, faulom u napadu (ako se baš dobro namestite) ili nikako. Za kraj, moram da izdvojim "bananu" koju sam, igrajući odbranu sa Webber-om, lupio Bryant-u ... nešto najlepše što mi se desilo dok sam igrao košarku na konzolama ili kompjuteru. Odlična igra koja će biti "kriva" za mnogo kupljenih konzola i mnoooogo sati provedenih pred ekranom uz vaše NBA ljubimce. NBA Live 2002!!!

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	5.0	5.0	5.0

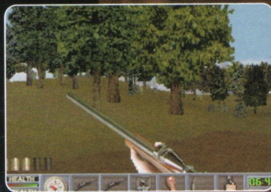






Miroslav Đorđević

BIG GAME HUNTER



Nisam ni slutio da ću na svom skromnom PlayStation-u moći da se isprobam u nekoj lovačkoj igri, koje su do sada bile rezervisane isključivo za vlasnike PC-a. E, pa sada više nije tako jer je tu Big Game Hunter, ostvarenje koje prekida tu ružnu tradiciju i predstavlja debitantsko ostvarenje ovog žanra za našu umiruću sivu kutijicu.

Odmah na početku savetujem svim onim igračima koji u nedostatku strpljenja u igrama preskaču čak i intro, da prekinu čitanje ovog opisa, jer im se Big Game Hunter nikako, ali nikako ne može dopasti. Hvala! Preostalim čitaocima, strastvenim stratezima i sladokuscima video igara, trudiću se da ovu igru prikažem u najboljem svetlu jer je na mene ostavila fantastičan utisak. Ja se zapravo ne sećam kada sam se poslednji put susreo sa tako originalnom, od ostalih drugačijom igrom. Pa da počnem. Intro i muzika ne postoje, što nije nikakav minus, jer bi bili potpuno nepotrebni. Posle ubacivanja diska odmah sledi meni od samo dve opcije (new game i load game), posle čega sam za vreme prvog igranja postajao skeptičan, što se pokazalo potpuno neopravdanim. Startovanjem kampanje otvara se ogroman broj opcija koje su me naprosto osvojile. Prvo što treba da znate je da je odabir lovca i kupovina opreme najčešće ključna stvar za uspešan lov, te stoga iz sveg srca preporučujem promišljenu, plansku kupovinu, kao i držanje engleskog rečnika pored sebe koji će vam itekako dobro doći kod nekih internih lovačkih termina. Ponuđeno vam je nekoliko lovaca, svaki sa svojim individualnim karakteristikama i specijalnostima, od kojih je za početak možda najbolje izbrati odraslog muškarca- lovca (prisutni su i tinejdžeri- lovci) zbog njegovih ujednačenih veština na raznim poljima (koliko tereta može da nosi a da mu se ne smanjuje energija, koliko je precizan...). Takođe treba izbrati režim igranja (cela sezona ili samo jedan lov) posle čega možete preći na kupovinu. Bez obzira na to što bi vam mnoge od tih stvari mogle zatrebati, pametno je kupiti samo najneophodnije, kako biste sačuvali novac ukoliko se ispostavi da vam treba još nešto na primer. Sa sobom uvek treba da imate pre svega mapu, šator (najbolje srednji), dvogled kao i nešto za namamljivanje (rog recimo, ili mirisne tečnosti koje privlače životinje). Kada kupujete odela, imajte na umu da za prelazak nije bitno da li lepo izgledate, već da li će vas životinje lako uočiti, pa zato treba odabrati onaj tip maskirnog odela koji će se najlakše stopiti sa okolinom. Sledi velika paleta najrazličitijeg oružija od luka i strele (za one mnogo, ali mnooogo dekintirane), pištolja i naravno, najrazličitijih dvocevki i snajperskih pušaka. Kada se dobro opremite, sledi vam odabir mape (od kojih vam je na početku dostupna samo Montana), posle čega će se planiranje nastaviti, ali potpuno 3D, na samom lovištu.



Ako ste mislili da je kupovinom sve završeno, grdno ste se prevarili, jer taktiziranje tek sledi. Obreli ste se pored male lovačke kuće na centru mape i opremljeni ste svim onim što ste nedavno pazarili, kao i vozilom koje će vam olakšati prelazak velikih udaljenosti. Lov se, u zavisnosti od toga šta lovite, neki put završava veoma brzo, dok nekada traje i danima s tim što vreme koje provodite spavajući u šatoru prolazi munjevitim brzinom, kako ne biste umrli od dosade dok vaš lovac satima hrče. O tome kako sve može da se ulovi životinja vam ovde neću govoriti, jer mi tri broja Bonusa ne bi bila dovoljna da opišem toliki broj kombinacija, ali ću čisto ilustracije radi reći kako sam lišio života jednog naivnog jelena. Pošto sam igrao na normal nivou težine (ne koristite easy- nerealno je lak, pa igra gubi na svojoj draži), živuljke su bile prilično pametne i nije ih bilo lako privući, ali ih je sa druge strane bilo VEOMA lako uplašiti, tako da sam morao pribegnem lukavstvu. Duboko u šumi sam postavio lutku jelena u prirodnoj veličini koju sa poprskao mirisom kako bi ga privukao. Na oblićnje drvo sam postavio klupicu (okačenu na drvo) i tu sam u krošnji čekao povremeno duvajući u rog. Taman kada sam pomislio kako ništa neće doći i kako ću ponovo morati da smišljam strategiju, kroz okular mog termalnog durbina uočio sam malu beličastu mrlju (koja označava telesnu toplotu), kako se oprezno primiče. Uzmem ja dvogled da osmotrim kad ono jelenče mi se približava namamljeno svim onim čudima koje sam postavio i uopšte ne oseća da samo na par metara dalje (i više) od njegovog cilja čučim ja, sav uznojen i zabrinut da li ću upeti da ga pogodim. Kada je prišao dovoljno blizu da sam već i kamenom mogao da ga gađam, širokim prostranstvima je odjeknuo pucanj i moja soba je postala bogatija za još jedan trofej...

Tako to odprilike izgleda i verujte da ume da bude veoma zanimljivo uprkos ružnjikavoj grafici i paklenoj sporosti. Ako imate strpljenja, pozbavite se Big Game Hunterom, svakako nećete zažaliti.





Podržava vibracionu funkciju

Analogni kontroler

1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Ime: iCabela's Big Game Hunter
Izdavač: Activision
Sistem: NTSC
Žanr: Simulacija lova



CUBIX™
ROBOTS FOR EVERYONE

Miloš Marković





Kada dođu nove igre u redakciju, urednik sa osmehom one sa najbuđavijim naslovom ostavi meni. Ako u imenu igre ima ičega što pri izgovoru zvuči čudno, zna se - mali Miloš će da je opiše. Verovali ili ne, urednik je ovog puta bio nemilosrdan i ovom ovde mučeniku koji u 3 ujutru pokušava da napiše koji red ne bi li zaradio koji dinar dodelio čak četiri takve igre. Međutim, moj cenjeni kolega Miljan podsetio me je na situaciju koja se dogodila kada je stigla igra po imenu Bishi Bashi Specijal. Niko nije hteo ni da je pogleda jer je imala nikad gluplje ime, a ispade igra nikad igrivija. Iako niko nije želeo da prizna, ispod ovog naslova krije se jedna zaista kvalitetna i pažnje vredna igra.

Šta se dešava u igri?

Igra predstavlja spoj Codemasters-ovog hita, Micro Maniacs, i vožnje poput CTR. Smeštena je u budućnost, naravno. Nažalost, uprkos visokom datumu, okolina i same naprave ne mogu da probude u igraču maštu, pa onda slobodno možemo reći da su programeri preterali sa datumom. Godina 2350. je prilično daleko, a s obzirom na današnji nivo razvijenosti, zamislite kako bi bilo kroz 350 godina. Dakle, krenimo sa opisom, ako prethodno napisane redove ne želite da okarakterišete kao "opis".

Kako je sve počelo

Jednostavno. Da bi deca bila što bezbednija u surovom i ogromnom svetu, naučnici su napravili Cubixs-e - robote zaštitnike i još dosta toga? Po povratku iz škole, deca su uvidela da im je jako dosadno, te su odlučila da svoje Cubixs-e pretvore u mala trkaća kola (sama konstrukcija jednog robota podseća na transformersa). Međutim, niko im ne odobrava da se vozikaju unaokolo osim na jednom mestu. Programeri su ovde otkrili "rupu" i, da biste otvorili nove staze i krajeve, potrebno je da rešite problem u tom kraju (najposle, uloga Cubixs-a je da služi zakonu). Problemi se svode obično na rešavanje svakodnevnih problema sa kojima se možemo susresti u životu - požar ili saobraćajna nesreća i slično.



Međutim

Stvari se dodatno komplikuju kada shvatite kakve su kontrole u igri. Ako se sećate načina upravljanja u igri Micro Maniacks, onda zaboravite na bilo kakvu sličnost u ovom pogledu. Naime, u Codemasters-ovom hitu imate dugme za akceleraciju, dok ovde ono ne postoji. Začkoljica je u tome da jednom analognom palicom dajete gas (zapravo ne možemo reći dodati, pre bi se moglo reći vući vozilo). Druga analogna palica služi za standardno pilotiranje vašim Qubix-om levo-desno. Naravno, ukoliko ste vešt igrač, poput Lazsice iz Miljanove škole, onda možete bez problema igrati i na jednoj palici. Ostale komande su apsolutno nepotrebne. U stvari, biće vam ponekad potrebno x za skok i kvadrat za iskorišćavanje nekog od brojnih power up-ova. Istih u igri ima malo, a cifra dostiže broj od samo sedam. Imate 4 za onesposobljavanje neprijatelja koji je ispred vas, 2 za neprijatelje iza vas i jedan za sve oko sebe. Isti se mogu pokupiti određen broj puta u jednom krugu, a kupovinom boljeg "prtljažnika", možete ovaj broj bitno povećati.

Kupovina

Svakom pobedom u trci dobijate pozamašnu sumu novca. Istu možete potrošiti na Upgrade vašeg robota. On se može unaprediti u nekoliko nivoa za 4 karakteristike. Najpre je potrebno da vaš Qubix ima jak motor, što će mu obezbediti razvijanje veće brzine. Potom je potreban akcelerator, što će logično ubrzati potrebno vreme za razvijanje brzine od 0 do 100 milja na sat. Dalje je potrebno da vaš robot poseduje što veći kapacitet u koji će smestiti što veći broj power upova. I, na samom kraju - aerodinamičnost. Logično, što je aerodinamičniji oblik, dobijaćete na brzini sve više i više. Programeri su ostavili dovoljno prostora da linearno unapređujete robota i da ujedno otvarate nove staze.

Sam finiš trke

Na samom kraju ne ostaje mi puno prostora za finu završnicu. Ukoliko ste roditelj deteta kome je najvažnije da je igra nova, onda mu kupite ovo ostvarenje jer će se stvarno uneti neke novine. Ko zna, možda i vi, kada umorni dođete iz škole ili sa posla, zasednete uz ovu igru i provedete sate i sate. ∎



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
4.0	4.5	4.0	4.0	75%

1 - 4 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Cubix: Robots For Everyone
Izdavač: 3DO
Sistem: NTSC
Žanr: Vožnja





Satori Jo

Harry Potter



Hari Poter je ne samo svetski fenomen, već je fenomen i ovde, što je poprilično iznenađujuće. Posebno za knjige. Lepo je što se deca vraćaju čitanju, ili se ipak ne vraćaju, već su samo Harija pročitali i to je to? Svejedno, deca kupuju Harijeve knjige kao luda, deca gledaju film i deca igraju video igre. Tako EA ima licencu da napravi igre na svim mogućnim (i nemogućnim) konzolama sa Harijem kao glavnim junakom. Ovakvi poduhvati su veoma često završavali kao totalni promašaji i ne mogu a da ne priznam da i od ovog nisam mnogo očekivao.



Ako i postoje takvi koji ne znaju priču o Hariju Poteru, ona ide ovako: mali Hari Poter ostaje bez roditelja i dolazi da živi sa porodicom svoje tetke. U ovoj porodici on je kinjen i nevoljen i baš kad pomisli da je sve izgubljeno, počinje da dobija čudna pisma, baš njemu namenjena. Ova pisma, koja i pored pokušaja porodice u kojoj živi da ga onemogući da pismo primi, dospevaju do Harija, imaju šta da mu kažu. Pismo je poziv da Hari postane učenik u Hogvarts školi za čarobnjake i od tog trenutka se njegov život drastično menja.



Hari je i sam osećao da nije kao drugi dečaci, ali sada mu je bilo i potpuno jasno zbog čega. On poseduje sposobnost za magiju koju malo ko ima. I ne samo to, on je najpoznatiji lik čitavog sveta čarobnjaka i veštica, jer u noći kada su njegovi roditelji umrli, zli lord Valdemort je i njega pokušao da ubije, baš kao i njegove roditelje i u tom pokušaju je bebi Hariju napravio ožiljak na čelu u obliku munje, a sam zli lord je zauvek nestao.

Od momenta kada Hari dolazi u školu Hogvarts počinje i igra. Pošto baš i nisam mnogo očekivao od igre, moje iznenađenje je tim bilo veće kada se ova igra dugog naziva pokazala kao stvarno kvalitetna. Igra prati dogodovštine Harija u njegovoj prvoj godini u Hogvarts školi za magiju. Igrač, naravno, upravlja Harijem koji istražuje veoma veliku i komplikovanu školsku zgradu i pri tome uči razne stvari, od bacanja magija do letenja na metli, koje će mu kasnije pomoći da reši misteriju u srcu same igre i škole.

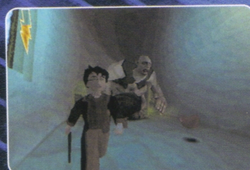
Harijem se upravlja jednostavno. Dugme za skok ne postoji, već tamo gde se može popeti, on to čini automatski, kao i skokove sa platforme na platformu. Doduše, igra nije platformska, što je još jedna moja predrasuda koja se pokazala pogrešnom. Ako bi je trebalo okarakterisati, ova igra je najviše akcioni rpg, u stilu Zelde sa Nintendovih konzola.

Razne stvari koje Hari uči u knjigama su vrlo inventivno rešene u igri. Sam početak igre će vas provesti kroz neku vrstu trening nivoa u kome je cilj naći Harijevu sovu i osloboditi je. Ovaj deo igre će vas naučiti osnovnim pokretima i načinu na koji se Harijem upravlja. Naravno, u školi za čarobnjake magije su glavna stvar, pa tako i igra omogućava da se one nauče i koriste kasnije.

Magije se uče na časovima. Upravljanje njima, kao i različiti časovi, je vrlo inventivno rešeno, pa se tako magije uče u stilu muzičkih igara, sa dugmićima na joypad-u koji se moraju pritisnuti određenim redosledom. Kada uspete da imitirate profesora, magija je naučena i možete je koristiti i van učionice. Mesta na kojima se magije mogu koristiti su jasno označena plamičkom iznad predmeta na koji će magija imati uticaja, pa je cela rabota ne mnogo komplikovana, ali ipak elegantno rešena. Postoji i mod u kojem se magije mogu bacati i iz prvog lica, pa je to onda mnogo preciznije, tamo gde je ovo neophodno.



Sama školska zgrada je pravi lavirint koji krije mnoge tajne - od tajnih prolaza, preko tajnih odaja skrivenih iza polica sa knjigama, do karata sa likovima poznatih čarobnjaka i pasulj bombona koje se razmenjuju kod braće Wizli za tajne.



Upravljanje ovom igrom je poprilično različito od onog na koje smo navikli na Playstation-u, ali kroz razvijanje priče, sama igra će igrača naučiti kako da upravlja Harijem i njegovim sposob-



Analogni kontroler

1 igrač

Ime: Harry Potter
Izdavač: EA
Sistem: PAL
Žanr: Platforma

PlayStation



nostima, tako da komande ne predstavljaju problem već čistu zabavu.
Velika nedoumica u vezi sa ovom igrom je bio kvidič, čarobnjačka igra koja se igra na letećim metlama, ali i ona je u igri odlično izvedena. Kvidič se igra kao letačka trka na tri nivoa gde se mora proleteti kroz kolutove, prvo u praćenju sniča, male leteće lopte, zatim u praćenju protivničkog igrača, pa onda u pokušaju da se snič uhvati.
I sve ostale akcije poznate iz prve knige sage o Hariju su tu u igri, kao i likovi - od profesora Dambldora, upravnika škole Hogvarts, i velikog čarobnjaka u stilu Gandalfa iz Tolkinove sage o prstenu, preko profesora Snape-a u koga svi sumnjaju da je povezan sa tamnim, zlim čarobnjacima, preko dobrodušnog diva od čoveka, Hagrida, koji je kućepazitelj cele škole i dobar prijatelj Harija i njegovih drugova.
Grafika u igri nije fascinantna, ali je u samom vrhu kvalitetne grafike na PS-u. Igra ništa neverovatno ne radi sa grafikom, ali to nismo ni očekivali, pa čak i kada je igra o čarobnjačkoj školi u pitanju. Ipak, bačene magije osvetljavaju delove prostorija kroz koje prolaze, a to ostavlja jako lep utisak. Generalno, sva grafika je vrlo solidna i istog je stila kroz celu igru. Zvuk u igri je isto tako kvalitetan, sa glumcima koji govore skoro sav svoj tekst, očekivano, sa britanskim naglaskom.



Hari Poter igra, uprkos svim pesimističnim očekivanjima, ispala je veoma kvalitetan proizvod. Slično knjigama, i mladi i stariji će u njoj veoma uživati, a to je najbolja preporuka koju ja za jednu igru mogu da dam. Požurite u Hogvarts jer se od vas očekuje da razrešite misteriju kamena mudrosti.









Uroš Tomić

MIB MEN IN BLACK™ THE SERIES crashdown



Kakvo razočarenje, dovraga. Odavno se nisam ovoliko zlopatio, uzaludno rasipao energiju i dragoceno životno vreme na ovakvu neozbiljnost, mislim, da je makar zabavno pa i nekako, ali ovakvo sabotiranje... ja ovo još doživeo nisam. Odakle vam bre ljudi ideja da mi date igru koja je predviđena za uzrast od 6 do 13? Pokušavate da budete duhoviti, zanimljivi, interesantni? Samo vi pokušavajte, možda (ali MOŽDA) vam pođe za rukom iz kozna-kog pokušaja, a u međuvremenu, ja ću da se podsmevam vama, što iza leđa, što otvoreno - u oči, sa daleko većom količinom uspeha. ALO BRE, OBALA - ZA DEEEECU DO 13 BREEE! Znam ja da sam nezreo i da izgledam mladoliko, posebno kada se zabrijem i picnem, ali AMAN.

A ja se još u početku ponadao, video balvan (ruku) koj drži oružje nalik fejzeru, pa pomislio, "Vidi, vidi, jednom me braća NISU izdala, nego su mi omogućili da radim u okviru jednog od najomiljenijih žanrova. Hvala im lepo, braći mojoj, sada neću ni pod razno kasniti sa rokovima i još ću se truditi da budem ekstremno fin i ljubazan!". A šta sad? Kako posle ovoga da ih shvatim ozbiljno, da ispoštujem svoja obećanja, da se PONAŠAM, da ne zanovetam i da se ne žalim? Nikako bre. Nego...



Radnja počinje činom izdajstva jednog od pripadnika organizacije ljudi u crnom, koji uspeva da prebegne iz zatvora, sve u cilju ataka i otimačine predsednika i polu-smešnog plana koji treba da omogući Alfi (zlom bivšem agentu) vladavinu nad celim svetom. Tu su Džej ili Kej da ga zaustave, a ja sam se upravo uverio u postojanje zla u najlatentnijem obliku - dijabolična video-igra koja preti da inficira mladi dečji um i totalno ga izjede. Ni glupljih imena, ni glupljeg zapleta, ni glupljeg od mene kada sam prihvatio da opišem ovu igru. U prvi mah sam stvarno pomislio da je u pitanju hard-kor pucačina iz prvog lica, kad ono, blage veze sa životom nema, a kamoli sa pucačinom. Pojavi se mrljavi vanzemaljac, ti okineš dva-triput, on se kao rasprsne, a dinamike i brzine ni od korova. Tumaranja i besciljnog lutanja zato ima u izobilju i ono se proteže na svih 30-ak nivoa koliko ih ovde ima. Mislim, po podatcima kojima raspolažem bi trebalo da ih ima toliko, jer, da budem iskren, pre bih ispalio 742 uzastopna hitca sebi u glavu, ili popio 6 dl fluorovodonične kiseline, samo da se lišim torture koju predstavlja 30 nivoa (Kineska četvrt, vanzemaljski brod, glavni štab ljudi u crnom).

Svaki sledeći nivo je za nijansu kompleksniji od prethodnog, a sve se svodi na tumaranje, pucanje u neatraktivne vanzemaljce koji su veoma loše animirani i realizovani, te traženje poluga, prekidača i ni-sam-više ne-znam-čega-jer-mi-mozak-otkazuje, u cilju prolaska kroz još jedna do malopre zaključana vrata. Pravu oazu zanimljivosti i bastion in-



teresantnosti predstavljaju svemirska oružja koja vam stoje na raspolaganju, od kojih je ubedljivo najgotivniji Noisy Cricket (bučni cvrčak, ako ste gledali film, ovog čuda ćete se odmah setiti), oružje koje izgledom podseća na čačkalicu iako po funkcionalnosti mnogo više podseća na dalekometni, dugotrajni raketobacač.

Što se tiče samog grafičkog izgleda igre, uzimajući u obzir sve ostale elemente igre i zanemarujući katastrofično-tragičan izgled neprijatelja, ostalo (ostalo?) i ne deluje TOLIKO loše (KOJE bre ostalo???) - deluje TRAGIČNO. Ajde grafika i nekako (iako to predstavlja "samo" 60% utiska), ali zvučni efekti... Pa baba-Živana, legendarna puštačica gasova iz M.M. Luga može bolje da odmuzicira puštajući zapanjujuće količine gasova kroz svoju "šerpu" (kantu), verujte mi na reč! Sve ne

1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni džojstik

Ime: Men In Black Crashdown
Izdavač: Infogrames
Sistem: NTSC
Žanr: Pucačina

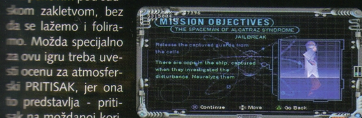


PlayStation





ki čudni zvuci zbog kojih sam mislio da je Soni proštao, srećom, momenat pre nego što sam mu hteo prekratiti muke, shvatio sam da ne treba prekratiti muke njemu, već disku koji se u njemu nalazi.
Što se tiče ostalih ocena, prvo bih zamolio svemogućeg da mi oprosti na sledećem komentaru, ali - KEVE MI MOJE, prisustvovao sam sahranama sa mnogo boljom i živahnijom atmosferom, a to mogu i da ponovim pod sudskom zakletvom, bez da se lažemo i foliramo. Možda specijalno za ovu igru treba uvesti ocenu za atmosferski PRITISAK, jer ona to predstavlja - pritisak na moždanoj kori, poput hematoma veličine pesnice, koji prekida cirkulaciju i dotok krvi u mozak, što može rezultirati trajnim oštećenjima kod mlađih osoba, koje još nisu imale prilike da se razočaraju u život kao takav.



A što se igrivosti tiče, komande škrbave, levi analogni za pokretanje unapred i unazad i gledanje levo-desno, desni za strafe-ovanje i gledanje gore dole (zbun kako god da okreneš), a to je samo jedna od stavki koja je narušila igrivost (pored nedinamičnosti, lošeg reagovanja na komande, sporog pokretanja i okretanja)... (5.) Vi-



deste li sada o čemu sam sve vreme pričao? Mogao bih da nastavim u nedogled, ali znam da ako ste do sada imali želju da igru probate, dovoljno je da tekst pročitate još jednom, kako biste u sebi zagasili - ne želju za igrom, već za ŽIVOTOM uopšte.





Miloš Marković

THE POWERPUFF GIRLS





Kako i zašto

Ako se pri pomenu gorepomenutog imena ne možete setiti odakle vam je poznato, onda sigurno ne gledate redovno Cartoon Network. Pomenute devojčice su članice super tima za borbu protiv kriminala i svega što nije "nice". Nastale su jednog dana u laboratoriji doktora čije ime ostaje nepoznato javnosti, koji je imao nameru da sebi napravi uz pomoć "šećera, začina i svega lepog" tri prelepe a uz to i učtive devojčice (sve je počelo introom koji predstavlja isečak iz prve epizode ovog crtanog filma).

Ma šta je uopšte ovo?

Igra predstavlja kopiju nedavno opisanog Simpsons Wrestelinga, malo preradjenog i obradjenog. Naime, pogled je drugačiji i izgleda kao da je preuzet iz igre Poy Poy - starog dobrog hita. Dakle, vaš zadatak je da kroz gomilu nivoa tabate sve što se nadje u areni, a nije dobro. Ukoliko odaberete kampanjski mod igranja, verujte mi na reč, zabavićete se na jedan poseban način. Svaka od tri devojke ima sebi specifične moći. Nažalost, nisam uspeo da popamtim imena svih devojaka, ali ću tu grešku ispraviti tako što ću ih pominjati po boji očiju. Prva ima krupne plave oči i ona ima mogućnost da, kada joj se napuni skala specijalne moći, u jednom udarcu iskali sav bes na jadnom neprijatelju i pri tome istog stavi u vrlo neugodan položaj. Druga, ona sa krupnim zelenim očima, može da poljubi neprijatelja i tako mu isisa devedeset posto energije. Treća, sa braon okicama, slobodno bi mogla da zameni Supermena jer može da leti i udara kao luda.

I, u čemu je začkoljica?

Cilj je da kroz brda misija pobedite takođe brda zloća ne biste li spasili svet od zlih spodoba. Kažem spodoba jer su protivnici vrlo čudne životinjke. Na primer, poslednji boss je nešto poput Meduze koja se pominje u grčkoj mitologiji. Prvih nekoliko nivoa predstavljaju neki vid uvertire u samu igru jer vas uče osnovnim potezima i slično. Kasniji nivoi su stvarno teži jer vas neće napadati jedan ni dva već tri ili više neprijatelja. Ovo zahteva izvesnu pomoć koja dolazi u obliku vašeg "TAG" partnera. Ukoliko niste upoznati sa terminom TAG, onda verovatno niste čitali opis igre Tekken Tag Tournament. Ipak, da vas upoznam. Tag predstavlja vaš par sa kojim ćete zajedno pobediti sve neprijatelje. Ukoliko vam je misija zaista teška, u pomoć će priteći i obe devojčice (zapravo one dve koje niste izabrali). E, toliko sada o tome, kasnije ću pomenuti još neke bitne stvari.







Ma, ti protivnici

Iako je igra namenjena deci (logično, čim ti opisuješ prim.čitalaca), Al sigurno nije na tom nivou. Naime, protivnici imaju pamet na tri nivoa (da se malo nestručno izrazim), ali će vam čak i na prvom zadavati prave glavolomke. Naime, možete primetiti kako će neprijatelj na početku partije težiti da pokupi sve power up-ove i krene na vas punom parom. Ukoliko se desi da ga vi preduhitrite, neće nimalo oklevati da beži. Power up-ova ima kol'ko o'š. Iskreno da vam kažem, ni sam nisam uspeo da izbrojim koliko ih je, ali znam da su sigurno efektivni. Kada jednom pobedite bossa, s istim možete igrati u VS modu. U upravo pomenutom modu moguće je odmeriti snagu sa čak 4 ortaka.

Finiš

Blah, za sam kraj moram reći da igra ima da pruži makar malo zabave. Verujte mi na reč, nećete se pokajati. Probajte je i, ako vam se svidi, svrstajte je u svoju kolekciju. Zamerku mogu uputiti malo osetljivijim komandama, al' nema veze.

1 - 4 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni džojstik

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Power Puf Girls
Izdavač: 3DO
Sistem: NTSC
Žanr: Platforma



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	4.0	3.5	4.0



Disney·PIXAR

Miloš Marković



MONSTERS, INC.



Iako niko od vas neće to da prizna, jedan od najigrivijih žanrova ikada ubedljivo su platforme. Na svakom koraku možete naići na gomilu odličnih platformi. Nažalost, ima i mnogo loše odradjenih platformi. Razlog je jednostavan. Sve se svode na isto. Skakući unaokolo, pokupi to i to, završi koji poslić i tako dalje i sve u krug. Ljudima je dosadilo da skakuću, pa su se prebacili na FPS, kojeg na PSX nažalost i nema u dovoljnim količinama. Onda su pokušali da igraju arkadne avanture ili survival horor igre, poneki menadžer i, naravno, sport. Međutim, koliko god oni bežali, opet će se vratiti platformama. Moram priznati da od Chicken Run-a nisam video ovakvu igru. Naime, u pitanju je platforma i to klasična sa brojnim primesama arkadnih i avanturističkih elemenata.

Ajd' o igri

Igra za temu uzima najnoviji Diznijev film pod imenom Monster Incorporate. Igru su pravili momci iz SCEE-a (Sony Commputering Entertainment Europe) i mogu vam reći da su odlično odradili posao (baš kao što je bio slučaj sa Chicken Run-om). Igra prati dva novopečena monstruma, Sulley-a i Mikija, koji su obegli sa koledža za monstrume i počeli da rade honorarno. Medjutim, stvari se komplikuju



kada dobiju prvi zadatak i naravno - uprskaju. Trebalo je da uplaše dete na jednom kraju, a otišli su na drugi kraj sveta. Oni zapravo "operišu" u dimenziji koja je paralelna sa našom, a jedina opasnost jesu ljudi. Sve se dodatno komplikuje kada ih jedna devojčica otkriva. O da, nisam pomenuo da je njihov glavni zadatak da plaše malu decu tačno kada zaspe. Potreseni usled onoga što se dogodilo, oni odlučuju da odu na Scary Island, na kojem se nalazi najveća škola za mlade monstrume.... I tako počinje igra.

Ajd o igri II

Kao što sam ranije pomenuo, igra je klasična platforma sa pojedinim arkadnim elementima. Najbolje bi bilo da istu uporedimo sa ostvarenjem Chicken Run. A evo i zašto. Ako se svi dobro sećate, bio sam fasciniran izvedbom iste igre. Medjutim, onda sam prešao igru i shvatio da u stvari nema toliko puno da se igra, tj. da je igra prekratka. Ali, posle izvesnog vremena, Disney pravi novi animirani film i ujedno i igru koja bi trebalo da promoviše film. Kod nas se potrefilo da stigne prvo igra pa tek onda film, dok u Americi nije isti slučaj. U svakom slučaju, da se vratim na igru. Za razvoj igre bio je zadužen Pixar studio, ista grupa momaka koja je pravila Toy Story 1, 2 - ali animirani film. Sličnosti sa CR ima mnogo, pre svega u broju i načinu rešavanja glavolomki. Pošto igra prati film, podeljena je na 4 velika dela. Svaki deo sadrži izvestan broj glavolomki, uspešnim rešavanjem otvarate nove predele i animacije - koje su u stvari isečci iz animiranog filma. Da bi vaši monstrumi mogli da plaše decu, potrebno je da skupljaju "izvesnu tečnost" koju kada popiju, postaju strašna čudovišta. Humor se u igri ogleda u tome što monstrumima ništa ne polazi za rukom i sve iznova pokušavaju da odrade (da li vam zvuči poznato - ALO ALO prim. Rene). Nivoi su veliki i od vas će zahtevati da se više puta vratite u neku prostoriju u kojoj ste bili. Izgleda da je čovek zadužen za teksture bio vrlo kreativan i maštovit, što se u igri odrazilo na samu lepotu nivoa - ko razume, shvatiće. Muzika daje poseban akcenat igri: na momente tiha, a onda, kada ste blizu nekog objekta važnog po dalji tok igre, menja tempo.

FINIŠ

Iako posle svega ne želite da priznate da je igranje platformi najzaraznije, onda igrajte FPS, vožnju, možda neki sport. Pošto prvih skoro i nema, drugih je samo nekoliko kvalitetnih, a treća, hmm dovoljno je reći ISS, jedino vam preostaje da probate i ovu igru i uverite se da grešite.



1 igrač

Memorijska kartica 2 bloka

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Monsters, INC
Izdavač: Sony
Sistem: NTSC
Žanr: Platforma





zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	4.5	4.5	4.0





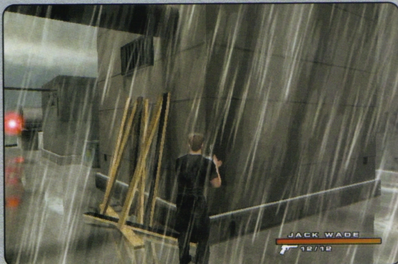
Marko Lambeta

HEADHUNTER



Biti lovac na ucenjene glave posao je težak i prepun opasnosti. Ali, šta ćete, mora od nečeg da se živi. U igri Headhunter vi ste u ulozi jednog od njih, tačnije najboljeg od njih - Džeka Kartera. Radnja se odvija u Kaliforniji 2019. godine koja u budućnosti ne izgleda baš tako primamljivo kao što smo navikli gledajući Čuvare plaže. Kriminal cveta, a totalitarna vlada uspeva da se održi na vlasti koristeći brutalnu silu.

Džek Karter je šljakao za organizaciju Anti Crime Network (ACN) ciji je zadatak bio da pronalazi kriminalce i naplaćuje im harač jer ko počini zločin - mora i da plati. Ukoliko nema novca, morao bi da se pozdravi sa bubregom ili nekim drugim unutrašnjim organom. Oni se kasnije koriste za produženje života bogataša. Svoj fini, humanitarni posao Džek je obavljao sve dok se jednog dana nije probudio na operacionom stolu, okružen ljudima u belom koji su verovatno hteli malo da ga "izrezbare" i pokupe nešto iznutrica za svoju kolekciju. Džek uspeva da pobegne, ali ubrzo pada u nesvest. Budi se u bolnici sa totalnom amnezijom. Njegov šef iz ACN-a dolazi mu u posetu i obaveštava ga da je otpušten, ali da ne sme da mu kaže zašto.



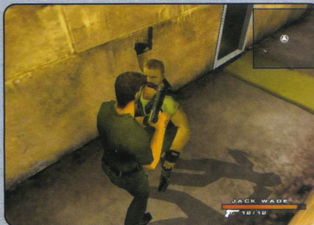




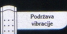
Vaši odnosno Džekovi glavni zadaci su da otkrijete šta se sa njim dogodilo, da povratite svoju lovačku dozvolu (naravno ne za lov pataka i zercova nego kriminalaca) i da pronađete ubicu glavne njuške ACN-a, Kristofera Sterna. Ovaj zadatak vam poverava njegova kćerka Anđela, Džekova stara prijateljica koja će mu pomagati u toku igre. Kako priča odmiče, Džek polako odvija klupko globalne zavere koja preti čitavom čovečanstvu. Na početku ćete većinu vremena provesti njuškajući po gradu, otkrivajući šta je to trulo u državi Kaliforniji. Na svom putu Džek će sretati razne mračne, neprijateljski raspoložene tipuse: teroriste, lude naučnike, kriminalce raznog kova. Ukoliko mislite da ćete sve probleme rešiti potezanjem pištolja, varate se. Headhunter je igra u fazonu Sony-jevog hita Metal Gear Solid, dakle, red šunjanja, red roštiljanja, a delom prerasta u pravu simulaciju vožnje. Naime, Džek se između lokacija kreće vozeći nabudženi motocikl. Kada stigne na željeno mesto, sjahaće sa Šarca i uzeti u ruke buzdovan šestoperac, pardon pištolj, i krenuti u lov na krimose.

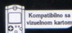
Grafika je jedna od najboljih osobina Headhunter-a, a to se posebno odnosi na svetlosne efekte i gotovo realistično senčenje. Zvuk je odrađen zaista profesionalno, što potvrđuje i podatak da je muzika za igru snimana u studiju u kome su snimali Bitlsi, Roling Stonsi i Pink Flojd. Ono što će verovatno razočarati većinu igrača jeste očajna igrivost koja zajedno sa megaočajnom kamerom čini gigaočajnu kombinaciju. Imaćete osećaj da u rukama držite džojped od blata jer takve će biti njegove reakcije na komande. Često će se dešavati da promašite neprijatelja koji vam stoji bukvalno ispred nosa, gotovo moleći da ga izrešetate. Vaš pulen Džek se kreće kao zombi koji je pošao "na ono mesto", a reakcije su mu kao kod zombija koji je zakasnio "na ono mesto". Kamera će se često rotirati u svim mogućim pravcima, samo ne u onom u kojem zahvata radnju. Ko to puca u mene? Gde je protivnik? Da li možda treba da počnem da nosim naočare? Ovo su pitanja koja ćete često sebi postavljati igrajući ovu igru.

Headhunter je igra koja nam donosi mračnu i satiričnu viziju sutrašnjice i obillje akcije. Malo ćete vozikati motocikl, malo furati "pjehe" tamaneći krimose. Još da kontrole slušaju, bio bi to pun pogodak.



1 igrač





Ime: Headhunter
Izdavač: Sega
Sistem: PAL
Žanr: Akciona avantura



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.0	3.0	4.0

81%



Igor Simić



Toliko buke ni oko čega! Pri raspodeli igara se umalo ne potukosmo oko toga ko će opisivati ovu igru jer je po nekim najavama i prewiew-ovima po kojima smo "čeprkali" ovo trebalo da bude legitimni nastavak ISS Pro serijala za Dreamcast, ali, kako to obično biva - za dobrim konjem prašina se diže, ali ako konj onda tu prašinu malkice počne da koristi da bi se odmorio, pa onda malko i prilegne, onda se u periodu sleganja prašine ništa ne vidi, a konj je izgubio trku, bez obzira na to što kladioničari u prašini možda još uvek traže pobedu svog pulena. E, pa, dragi moji, ovoga puta izgleda da će prašina kratko trajati, a svi oni koji probaju 90 Minutes, složiće se sa konstatacijom da je fudbal jako simpatičan i da u sebi nosi izvesnu dozu "zaraze", ali nedovoljnu da biste ga danonoćno igrali, ne štedeći ni vreme niti palčeve.





Za početak, mislim da bi trebalo pomenuti autore 90 Minutes Football-a, a oni su jako anonimni, čak toliko da mislim da je ovo njihov pionirski poduhvat, i zovu se jako simpatično - Smilebit i, da ne znam da proizvode igre, po nazivu i logou svrstao bih ih u kvazifarmaceutske fabrike koje donose radost svim svojim mušterijama (čitaj, fabrike Extasy-a), no, kada malo bolje razmislim, asocijacija možda i nije slučajna! Dakle, novi anonimni autori, iza njih veliki koncern u poslednjih nekoliko meseci poznat po odličnim igrama koje objavljuje, ali koji ipak lagano tone - SEGA, i ponovo večita tema koja će ostati izazov za programere još dugo - simulacija fudbala. 90 Minutes je preuzeo puno pozitivnih stvari iz ISS i FIFA serijala i vidi se da je osnovna ideja bila da se fuzijom ovih dobrih osobina stvori nešto čemu publika jednostavno ne bi mogla da odoli, ali, na veliku žalost SEGE i Smilebit-a, sve to su već uradili mnogi pre njih i fudbalske simulacije učinili mnogo interesantnijim nego što je ova, pa tako ovaj fudbal po kvalitetu ne odskače od ELS-a (valjda ćemo uskoro biti u prilici da igramo drugi deo ove igre koja je dobra simulacija "osakaćenih" opcija) ili European Dream Soccer-a koji mi se sve više dopada i čini mi se da će drugi deo, koji očekujemo u martu sledeće godine, biti "ono pravo" (samo da malo uspore dešavanja na terenu i dodaju još poneki stadion, sudiju ...).

90 Minutes Football ima lep main menu u kome ćete se lako snaći, ali, generalno, sve opcije su nekako mnogo razbacane, izuzetno precizne (veliki plus) i jako spore, jer ćete za svaku akciju koju preduzmete morati da prođete kroz yes/no torturu i ... Pa evo primera. Hoćete da napravite igrača sa vašim imenom i likom. Prvo ćete u glavnom menu-ju ući u opciju Utility, pa zatim u Customize, a onda ćete odabrati da li menjate originalne postave ili postojeće (original/existing teams) timove, a onda birate budući klub svog pulena, zatim vam se pruža izbor raznih stvari koje možete promeniti u klubu, od klupskih boja i imena kluba do imena igrača. Kada konačno promenite ime igrača, pružiće vam se mogućnost da "švrljate" po njegovim osobinama, ali ponuđeno je čak 389!!! različitih likova koje igrač sa vašim imenom može da ima. Komplikovano, zar ne?! I takva je cela igra. Gde god da krenete, desetak raznih odabira kroz koje treba proći da biste došli do željenog cilja.

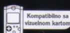
Dešavanja na terenu i sam gameplay jako podsećaju na ISS, ali ovoga puta je mogućno stati na loptu, izgraditi akciju, mnogo je teže igrati odbranu jer igrača kontrolišete sve vreme, a start treba da bude pravovremen (kao nekada u FIFA 99) i Smilebit se potrudio da svemu da svoj pečat time što je loptu mnogo teže kontrolisati nego u igrama koje su se pojavile pre ove, u stvari, nije teže - opet samo krenete na željenu stranu i to je to, ali ovoga puta, igračima će lopta pobeći, driblinge ćete jako teško savladati i fudbal je dosta sporiji što mu daje još jednu crtu realnosti. Jedina loša osobina je response koji igrači imaju na vaše kontrole jer se lopta jako teško i sporo dodaje, a iz penala je jako teško postići gol jer je skala za šut toliko osetljiva da gotovo uvek preterate sa jačinom šuta. Svi šutevi i odbrane golmana kao da su preslikani iz FIFE 99, dakle brzi i jako nerealni. Usporeni snimci su po izboru režisera, a mečeve će vam komentarisati legenda engleskog fudbala, Allan Perry. Bio sam spreman da izreknem puno negativnih stvari na račun ovog fudbala, ali, prilikom dolazka u redakciju, Brka (onaj lik sa TV Pinka! Ha, ha, ha), koga ja cenim kao izuzetno iskusnog igrača sportskih igara, me je zatekao konstatacijom da je fudbal odličan i da sam ja pristrasan kada kažem da je ISS (Winning Eleven) još uvek najbolji.

Živi bili pa videli!



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	4.5	3.5	4.0

75%



1 - 4 igrača

Ime: 90 MinutesSEGA football
Izdavač: Sega
Sistem: PAL
Žanr: Fudbal





Marko Lambeta

Bomberman Online



Šta je to: malo, glavato, seje bombe na sve strane? Paradajz u liftu? Taliban u Njujorku? Ako niste pogodili da se radi o legendarnom Bombermenu, odmah zabijte glavu u pesak (može poslužiti i saksija sa maminim muškatlama). Od sredine osamdesetih, kad se pojavila prva igra sa Bombermenom u glavnoj ulozi, ovaj lik se pojavio u više od četrdeset igrica na gotovo svim konzolama koje su ugledale svetlost dana.

Ni najnovija Dreamcast verzija ne udaljava se mnogo od



tradicionalnog koncepta. I ovoga puta vaš glavni zadatak je da sa svojim malim Bombermenom koji je pun velikih bombi raznesete sve kompjuterski odnosno lično & personalno vođene Bombermene i ostalu žgadiju.

Ukoliko odlučite da bombe ukrstite sa kompjuterom (Normal Mode), okušaćete se u nekoj vrsti bombermanske olimpijade, bomba-A-Lympics. Naravno, mnogo je zanimljivije igranje u društvu i raznošenje pulena vaših drugara (Batlle Mode). Tada ova igra postaje pravi pravcati rat u kome ne pobeđuje brutalna sila, nego taktika i munjevite reakcije. U svakoj areni postoje blokovi čijim raznošenjem dobijate razne dodatke: brzinu, jače bombe itd. Nemojte kupiti ikonice sa kosturskim glavama jer će od njih vaš Bombermen totalno pošandrcati. Tu je i scenografija koju ne možete uništiti i koja služi kao zaklon iza kojeg će se vaši mrski neprijatelji vešto skrivati. Zato je potrebno praviti razne kombinacije taktički raspoređenih eksplozija kojima nijedan živi stvor neće umaći. Tu su i genijalne smrtonosne zamke kojima vašeg protivnika sabijate u ćoše okruživši ga sa nekoliko eksplozivnih poklončića.

U krljačini za više igrača, pored uobičajenog Survival moda u kome pobeđuje Bombermen koji poslednji ostane na nogama, tu su i drugi zanimljivi modovi. Tu je, na primer, Hyperbomb u kojem vam je cilj da uništite određen broj zadatih meta i pokupite tri ikonice koje će aktivirati ogromnu eksploziju koja od vaših neprijatelja pravi bombermenske pljeskavice (s lukom). U Paint Mach-u ćete biti u ulozi molera, samo što ćete za bojenje kockastih polja umesto četke koristiti bombe. Pre isteka vremena potrebno je da izmolujete više površina od vaših protivnika. U Ring Metch-u je potrebno "nabombati" što više protivničkih Bombermena za vremenski ograničen period. Poslednji i jedan od najzanimljivijih je Submarine mod u kome igrate varijantu klasične igre Podmornice, naravno u Bombermen fazonu. Ukoliko pobedite u nekom od Battle modova, imaćete priliku da se okušate u nekoj od mini igrica, poput Bombermen karatea i drugih. Kakve veze Bombermen ima sa karateom - pitate se vi? Naš mali bombaš je takođe i majstor borilačkih veština, sve u svemu - tought motherfucker.

U igri postoji opcija za samostalno kreiranje sopstvenog bombastičnog mezimca. Na početku, ona se svodi samo na prosto menjanje boje pojedinih delova Bombermenove odeće, ali na raznim nivoima Normal moda postoji stotinak skrivenih dodataka.

Bombaški dueli se odvijaju u raznovrsnim trodimenzionalnim arenama: fudbalskom igralištu, fabrici, u bazenu itd. Iako izgleda mnogo lepše nego verzije Bombermena koje sam igrao na starijim platformama, Bomberman Online je na grafičkom planu, u poređenju sa današnjim igrama, tek nešto malo iznad proseka, a zvuk i zvučni efekti su tek nešto više iznad odvratnosti. Grafički i zvučni elementi igre prilagođeni su najmlađem igračkom naraštaju, što potvrđuju i brojne, premda prilično dosadne, animacije u fazonu crtanog filma.

Glavne adute prošlih Bomberman igrica: lakoću igranja, jednostavnost i igračku zaraznost ispoštovala je i ova najnovija, ko zna koja po redu, reinkarnacija. U modu za jednog igrača uživaće prvenstveno najmlađi igrači, dok će krljačina za više bombaša biti zanimljiva svima koji vole adrenalinom (i eksplozivom) nabijene igre.





zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	3.5	3.0	4.0

76%

1 - 4 igrača





Bomberman ONLINE

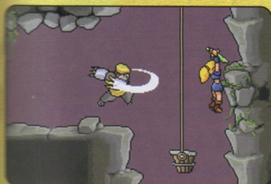
Ime: Bomberman ONLINE
Izdavač: Sega
Sistem: PAL
Žanr: Akcija



Lady Sia

Mihailo Tešić







Vau! Game Boy Advance je zaista jedan magični izvor zabave, deco. Nešto kao idealni poklon od dobre vile kada biste joj kao želju zatražili: "nešto lepo uz šta mi nikada neće biti dosadno". GBA je veoma lepa stvar čim se za njega prave ovakve igrice, pa još možete da ga svuda nosite sa sobom i da pri tom redovno iritirate u gradskom prevozu penzionere iskolačenih očiju kojima je jedina zabava mrmljanje u bradu o uspesima iz partizanskog doba.

A ova Lady Sia je bogomdana razbibriga za bilo koji dokoni trenutak vašeg korišćenja GBA... mada je ne preporučujem u prevozu ili tokom zemljotresa pošto je ipak potrebno da vam ruke budu malo mirnije jer je Lady Sia akciona platforma. Samim tim se podrazumeva i dobra doza (na)skakanja, penjanja i ukantavanja zlotvora. U ovoj igri ima svega toga i prokleto je zabavno.

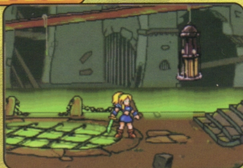




Priča počinje tako što nesretnu princezu nekakavi pogani uzurpatori po imenu Tsoa bacaju u lance. No, zakukuljeni dobrotovor je nedugo potom oslobađa i tu vi stupate na scenu. Potrebno je da prođete 23 nivoa u četiri sveta i da povratite svoje kraljevstvo, čast i nevinost... Možda ne baš ovo poslednje. Na to se niko ne žali. Svi će biti zadovoljni ako samo spasete sve zarobljenike i pobijete sve Tsao komandante.

Svi standardni platformski elementi su prisutni za užitak igrača. Sia će se penjati, skakati, hvatati za lijane i konopce, putovati po pokretnim platformama, čamcima... jednom rečju, tu je sve što treba da bude tu. Naravno da ima i gomila tajnih deonica, pa i celih nivoa s raznim bonusima. To sve doprinosi nelinearnosti igre pošto je moguće na nekoliko načina proći kroz jedan nivo ako koristite prečice i tajne deonice.

Naravno, i fajt je prominentan deo igre. Protivnici su zaista raznorazni, ali svi slatko umiru ako ih zveknete svojim vernim mačem ili prstenom... Naravno, ne baš prstenom, već magijom ispaljenom iz istog. Moguće je izvoditi i komboe tj. serije vezanih udaraca, ali pazite se, jer je nemoguće kontrolisati kretanje tokom besomučnog mlaćenja, te vam se može dogoditi da završite na dnu provalije... Gadno.



Grafika je u igri totalno slatka. Boje su žive, pozadine su odrađene veoma lepo, sa sve pomerajućim delovima. Inače, sami likovi su skroz u fazonu crtaća što je ono što grafički izdvaja Lady Sia. Očigledno je taj crtać-osjećaj grafike tvorce usmerio ka tome da celoj igri daju šmek crtaća, tako da su tu čak i oblačići za tekst, a pokreti Sije su prenaglašeni i malko blesavi, što takođe podseća na crtać.

Muzika je dopadljiva i odgovarajuća. S obzirom na to da je uglavnom vesela i fanki, i ona doprinosi lagodnoj i lepršavoj atmosferi kojom odiše ova igra. Ako i vi želite da se osećate lagodno&lepšršavo, a da se pri tom još i lepo igrate na svakom mestu i u svako vreme, eto vam Lady Sia.



Ime: Lady Sia
Izdavač: TDK
Sistem: PAL
Žanr: Akciona platforma

GAME BOY ADVANCE



Mihailo Tešić



THE DNA FACTOR



Na stranu prežvakanost dinosaurusa kao junaka bioloških horor priča, taj park iz doba Djure je već toliko gažena teritorija da se čak i veštačka trava u njemu izlizala. Naravno, pravim fanovima dinosaurusa nikada dosta (ipak se većina nas tokom blaženog detinjstva nepopravljivo ložila na glomazne hladnokrvne reptile, a ne treba nam ni zameriti - baš su kul), a Konami ne bi bio Tata da ne shvata takve stvari. Ipak, ima li nade da će čak i Tate na jedvite jade izvući još nešto kvalitetno iz ove teme?

A tema - eh, ta tema. Ma nije ni bitno, šta tu može biti novo? Nad ostrvom Sorna (iliti Isla Sorna) rasprso se avijon koji je nosio dragoceni tovar - kapsule s dezoksiribonukleinskom kiselinom u narodu poznatijom kao DNK (ali, u ovom tekstu ćemo je uporno i dalje nazivati njenim punim imenom: dezoksiribonukleinska kiselina i to iz više razloga od kojih dužina reči dezoksiribonukleinska nije ponajmanji). Krilo odlete ne jednu, kokpit na drugu stranu, a kapsule po celom ostrvu Sorna. E, sada neko treba i da ih pokupi, pošto su to u stvari kapsule koje sadrže dezoksiribonukleinsku kiselinu novih vrsta dinosaurusa.





Motivisani valjda debelim čekom potpisanim od strane InGen korporacije vi odvažno krećete na taj zadatak. A vi ste...? Pa, vi ste malko shizofreni tj. možete birati koju ćete personu voditi po džunglama, poljima i planinama Sorne: da li će to biti odvažni beskompromisni nebojša Mark Hanson ili snalažljiva samostalna valkira Lori Torres. Sam izbor je kozmetičkog tipa tj. nema nekog uticaja na tok igre.

Igra se sastoji od dva segmenta (koji se naizmenično ponavljaju): akcionog tj. platformskog i logičkog (koji je takođe pomalo akcioni). Onaj platformski deo je nošeći - šetkate se po raznolikim lokacijama (kada jednu završite, možete se vratiti i odigrati je ponovo), malo skakućući, malo se verući, ali uglavnom izbegavajući dinosauruse (osim kada pokupite neko oružje kao što je nož - za manje primerke, ili stungun - za one veće) i sakupljajući DNK dinosaurusa. Inače, tvorci su se potrudili da vas čak malo i poduče osnovama molekularne biologije te su te svetleće romboide koje sakupljate po nazivima i bojama podelili na četiri osnovna gradivna bloka DNK - adenin, citozin, timin i guanin. Njih skupljate kao što biste skupljali novčiće po celom nivou, a na svakom nivou vam je cilj da nađete kapsulu i skupite svu dezoksiribonukleinsku kiselinu. Kada jednom to postignete, prelazite u logički deo igre u kojem je potrebno da ispaljujete komponente dezoksiribonukleinske kiseline iz posebnog... ispaljivača komponenata dezoksiribonukleinske kiseline... i da ih ubacujete pravim redosledom u oscilujući spiralni lanac, e kako biste stvorili neke još nepovraćene vrste dinosaurusa. I tako to. Lepo je i edukativno što postoji tzv. Dino File, zapisnik koji će vas pomalo informisati o svakoj vrsti guštera koju ste otkrili na ostrvu.



Komande su zaista rudimentarne, ali samo izvođenje nije baš vrhunski odrađeno. Platformski deo je prilično nezanimljiv. Iako postoji dosta različitih nivoa, opet nema ničega originalnog, a i same akcije likova su nekako... tunjave - skok je kraći nego što bi se očekivalo, puzanje malo smara, napad nožem je takođe prekratak. Zvuk ne zaslužuje da se zapamti, a grafika... Grafika isprva izgleda fino, ali se sprajtovi teško razlikuju od pozadine, pogotovo što je ekran GBA ionako mračan. Nekada čak nećete ni primetiti zlotvora koji skakuće po lijanama pre nego što vas zvekne - prosto zato što se bojom utapa u okoliš. Vau - mutirani kamuflažni dinosaurusi? Bež'mo u brda, spasavajmo glave!



Ime: Jurassic Park DNA Factor
Izdavač: Konami
Sistem: PAL
Žanr: Akcija - logička

GAME BOY ADVANCE

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	2.5	3.5	3.5

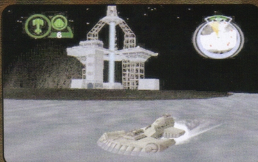
65%

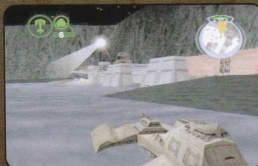
STAR WARS EPISODE I BATTLE for NABOO

Satori Jo









Star Wars igre uvek imaju najduže naslove, ali ova je zaista pravi šampion u dužini naslova. Star Wars igre su isto tako bile jako zapažene na Nintendo 64 konzoli. Prva igra je izašla zajedno sa pojavljivanjem konzole, a onda je došao Star Wars Rogue Squadron. Iako igre smeštene u epsku priču rata zvezda i nisu baš često pokazivale kvalitet, predstavnici za Nintendo 64 su, za doba kada su se pojavili, nosili ne samo kvalitetno igračko iskustvo, već su i tehnički donosili poboljšanja.

Rogue Squadron je napravio pravi proboj sa igrom koja je igrača postavila u ulogu pilota broda iz Star Wars-a i kroz petnaest misija ga provela kroz skoro sve lokacije poznate iz trilogije. Battle for Naboo koristi isti princip, ali sada priča ne prati originalnu trilogiju, već epizodu 1, i to napad Trade Federacije an Naboo. Igrač je u ulozi borca za Naboo i priča prati pozadinu onoga šta se dešava u filmu, ali u poređenju sa prethodnikom, nekako je bilo mnogo više kul biti Luke Skywalker-ov saborac nego branilac samo jedne farmerske planete. Ipak, da bi popravili utisak, svaki nivo je postavljen u novu lokaciju koja svaka ima svoj specifičan izgled.



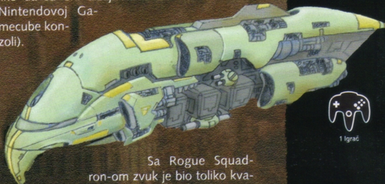


I ne samo da se izgled razlikuje od jedne do druge lokacije-nivoa, već su i misije tako zamišljene da će se često desiti da usred misije promenite vozilo i krenete u drugi deo koji se veoma razlikuje od onoga što igrač očekuje da se desi.

Ovo je dobar detalj koji poboljšava atmosferu i igrivost. Da bi sve bilo još bolje, igra nudi i terenska vozila, a ne samo brodove.

Grafika je doživela poboljšanje u odnosu na Rogue Squadron, pa je sada horizont dalji i nema toliko iscrtavanja kao u prethodnoj igri. Isto tako, grafika koja čini nivoe je izuzetno oštra sa predivnim detaljima u teksturama koje zaista pomažu da se osetite delom priče. Nivoi su takođe jako veliki, a neki zaista izgledaju grandiozno, posebno u poređenju sa malim brodom kojim igrač upravlja. Očigledno je da je ovo grafički maksimum Nintendo 64 konzole jer su programeri Factor 5 pravi majstori da hardver poguraju do njegovih granica.

Kada je guranje hardvera u pitanju, umešnost Factor 5 se ne ogleda samo u grafici. U stvari, specijalitet ovih programera je zvuk (čak toliko da su oni dizajnirali zvuk u Nintendovoj Gamecube konzoli).





Sa Rogue Squadron-om zvuk je bio toliko kvalitetan da ljudi nisu mogli da poveruju da je igra na kertridžu. Slično je i sa Battle for Naboo. Ne samo da su efekti potpuno autentični, već su svi zadaci predstavljeni govorom. To je pre misije. Kada jednom ona započne, tu je muzika, uzeta direktno iz filma, ali i govor junakovih saboraca koji dolazi iz radio-veze i koji igrača obaveštava o tome šta se dešava i šta je dalji plan.

Misije su dovoljno raznolike, ali se u suštini svode na bombardovanje ciljeva na zemlji i borbu sa letelicama u vazduhu. Ipak, različita okruženja čine da igra ne bude dosadna. Takođe se za uspeh u misijama i preciznost gađanja dobijaju medalje koje se koriste da se otvore tajne misije.

Kao jedna od poslednjih igara za Nintendo 64, Battle for Naboo je izuzetno kvalitetna, ali i zabavna igra sa satima pucačko-letačke radosti. Ipak je veoma specifičan osećaj biti u Star Wars filmu, a upravo to ova igra omogućava.

Ime: Star Wars Battle for Naboo
Izdavač: THQ
Sistem: PAL
Žanr: Svemirsko čudo

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	4.0	4.5	5.0



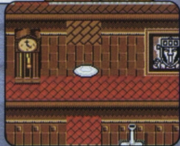




Satari Jo

CASPER
SPIRIT DIMENSIONS

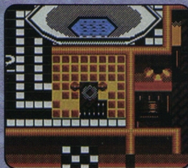




Casper je dobri duh i kada se ljudska porodica useli u staru kuću u kojoj on živi sa svoja tri zla ujaka-duha, Casperov zadatak je da spreči ujake da naškode porodici, ali i da se on sam sprijatelji sa njima. To je ukratko siže igre koja je nastala pre nekoliko godina za Playstation konzolu, u doba kada je igrani film po kome je igra pravljena puštan u bioskopima. GB verzija potpuno prati radnju filma, ali je i kopija PS igre. Ako ipak igru niste probali na PS-u, sada je dobra prilika jer je Casper bio mnogo jednostavna igra za PS, ali je baš prave težine za GB.

Casperov zadatak je da ide po kući, koja više liči na zamak, sa hodnicima i sobama koje prave pravi lavirint, skuplja razne predmete, ključeve, hamburgere i delove slika koje će posle iskoristiti u vrlo jednostavnim zagonetkama. Po kući se možete kretati i koristeći Casperove specijalne sposobnosti, kao što su pretvaranje u dim za prolazak kroz cevi za ventilaciju ili pretvaranje u testeru za prolazak kroz pojedina vrata.

Grafika ove igre je solidna, ali zasigurno ne gura Game Boy Color do njegovog limita. Većina soba po kojima se dobri duh kreće su urađene u potpuno jednakom stilu. Jedina dva dela kuće koji se grafički razlikuju od ostatka su tavan i bašta. Grafički detalj koji je u prvi mah lep jesu slike koje se pojave kada uzmete predmet ili koje nešto objašnjavaju, ali kada predmeta ima na stotine i kada za sliku treba po sekund ili dva da se učita, onda ovaj detalj prestaje da bude minoran i prerasta u smor.



Iako su zagonetke veoma jednostavne, Casper je igra namenjena najviše mališanima i kao takva funkcioniše. Dok će starije igrače nervirati što se baš puno vremena potroši na traženje kuda se dalje može napredovati po kući, mališanima to neće biti problem, već će uživati u tome.

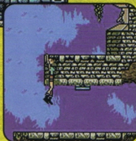
GB color

Ime: Casper
Izdavač: TDK
Veličina: 16 Megabita
Žanr: Platforma



TOMB RAIDER





Bez razmišljanja o tome, ko bi pretpostavio da Tomb Raider serijal tako elegantno i lako može da se prebaci u format Game Boy-a? Ipak, malo razmislivši, Tomb Raider na Playstationu i jeste derivat platformskih igara i klasika Prince of Persia, a oba ova izvora svoje jake predstavnike imaju baš na Game Boy-u.

Tako igrači GB Color-a dobijaju drugi nastavak Larinih avantura za svoju ručnu konzolu. Slično prvom delu, koji se zove jednostavno Tomb Raider, Curse of the Sword najviše podseća na Prince of Persia po načinu na koji se igra, ali kod ovako dobro urađene igre to nije zamerka već dokaz kvaliteta.

Sve što pamtimo iz nastavaka sa kućnih konzola je tu, svi Larini pokreti su verno predstavljeni, kao i nivoi po kojima se kreće. Lara je savršeno animirana, kao i nivoi. Pošto se radnja ovog nastavka odvija po gradskim sredinama koje nisu toliko atraktivne kao džungle ili egipatske piramide, pozadine u ovoj igri imaju animirane detalje, a i više nivoa dubine, pa je paralaks skrolovanje izuzetno kvalitetno odrađeno. Uz to, i rublje okačeno na konopcima leprša na vetru, ptice se uskomešaju kada ih Lara uznemiri, itd. Boje su veoma jarke i kvalitetne.



Grafika je, naravno, samo jedan deo ove igre. Glavni junak ovih igara su ipak bili sami nivoi i tu Curse of the Sword ne razočarava. Zagonetke su tipa povuci ovaj prekidač, pojavi se konop na plafonu kojim se stiže do prethodno nedostupnog dela nivoa i novog prekidača koji opet otvara put do novog dela i tako dalje, ali su sve Larine sposobnosti dobro uklopljene u dizajn pa igra retko postane dosadna.

Ovaj Tomb Raider je jako kvalitetna avantura koju ni jedan ljubitelj kvalitetnih igara ne bi smeo da propusti. Ko bi rekao da će Lara svoju reputaciju povratiti upravo na Game Boy-u?

GB color

Ime: Tomb Raider: Curse of the Sword
Izdavač: Activision
Veličina: 16 Megabita
Žanr: Platforma



Obradujte za praznike one do kojih vam je najviše stalo ...

... recimo SEBE!!!



Više od deset godina, želja mnogih širom sveta je da se ispod njihove novogodišnje jelke nađe makar jedan Game Boy. Sada je jedinstvena prilika da nabavite Game Boy Color u kompletu sa tri pojedinačna kartridža po izboru po neverovatnoj ceni od samo



200,-*

* GBC + 3 pojedinacna kertridza



Gospodara Vučića 160, Beograd • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Svetogorska (Lole Ribara) 47, Beograd • Tel: 011/3222 606
Miletićeva 36, Novi Sad • Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36



Mihailo Tešić

BUSHIDO BLADE 2

nekad bilo...



Ova igra je bila pravo otkrovenje te 1998. u doba kada je svetom suvereno vladao PlayStation i nitko mu nije mogao ni prismrdeti, a na tom istom PlayStation-u je medju tabačkim igrama suvereno vladao Tekken 2 (Trojka je tek bila na pomolu.) Osokoljen neverovatnim uspehom i multimilionskom zaradom od svog RPG-a Final Fantasy VII, Square je rešio da se nametne kao najveći baja među japanskim proizvođačima igara za PlayStation. Naravno, ne možete biti baja ako pravite samo RPG-ove: potrebno je da osvojite bar još jednu od sledećih kategorija: platforme, vožnje, akcije i tabačine. Square je odabrao tabačine, možda zbog toga što su već imali neka iskustva na tom planu. Neko unutar kompanije se setio da je Square već pokušao s tabačinama, ali onim malo drugačijim - gde ima pravog ozbiljnog hladnog oružja i tople krvi, a rezultat tog pokušaja je bila čudnovata igra po imenu Bushido Blade. Prvi Bushido Blade nije bio baš tehnički napredan ikao je definitivno donosio puno toga novoga na polju borbenih igara (a da se ne lažemo tu je tada neprikosnoven bio Soul Edge-Calibur-Štagod, koji je ipak bio tek nešto više od Tekkena s oružjem). Njihov sledeći pokušaj je bila igra Ehrgeiz, po ideji slična Tekkenu, s tim što ste mogli da otključate i neke likove iz Square-ovih FF igara, što je Ehrgeiz-u dalo posebnu (jedinu?)draž. No, 1998. Square je dovoljno ovladao tehnologijom PlayStation-a da bi se vratio svom prvobitnom konceptu borilačkih igara i od Bushido Blade-a napravio i tehnički poštovanja dostojnu igru. Pojavio se Bushido Blade 2. I svi smo odmah pali (nabadajućci se pritom na mačeve, koplja i raznorazne druge ubojite predmete). Teško je upreti prstom na ono što je u ovoj igri bilo revolucionarno, ono što je učinilo da se Bushido Blade 2 izdvoji iz mase tabačina i borbenih igara. Na prvi pogled, sve je urađeno po najboljim klišeima - tu su dve zaraćene škole,





imate u startu po tri lika iz svake s mogućnošću otključavanja još po sedam (+još dva skroz sakrivena), story mod u kojem otključavate likove, vežbu itd. Grafika je bila veoma dobra za to doba ali ne i boli-glava-oči-ispadaju. Kao ni zvuk - efekti dobri (švić, klang, škljauuaaahhh! smrt, bris, bris, pu nanu ti...) muzika brza i na momente iritantno tehno-japanska. Čak ni kulersko loženje likova pošto iznabadaju protivnika do smrti nije bilo toliko posebno iako je bilo... kul. Ne, ono što je kupilo ljude na Bushido Blade 2 je sama borba, koja se trudila da bude realna i nadrelano-paljevinska u isto vreme! Ono što je najluđe je što je u tome i uspela!

Za početak, osim izbora likova iz jedne od dve škola (Meikyo i Shainto) potrebno je izabrati i oružje koje će vaš lik koristiti. A izbor je sasvim zadovoljavajući: tu su katana, dugi i kratki mač, no-dači (dvoruka katana), široki (dvoruki) mač, naginata (japansko koplje sa sečivom) i yari (takođe koplje), s tim što naginatu mogu korisititi samo pripadnici škole Meikyo, a yari oni iz Shainta. No, dosta s japanštinama... Ono što je bilo totalno osvežavajuće nisu bili ni silni potezi koje likovi mogu da izvedu - a njih ima za









ista puno i verovatno nikada nisu baš svi sakupljeni (dobro, verujem da jesu, ipak je svet pun fantoma i fanatika), čak je bila očekivana i činjenica da svaki lik ima svoje omiljeno oružje s kojim može da izvede posebne poteze (mnogi npr. ako im za oružje izaberete katanu odnegde izvuku sestru joj, a onda krenu protivniku po sestri, hehe). Ono što je bilo najbolje je način na koji se se sama borba izvodi i dovija pred vašim očima koje nisu baš sigurne šta se to pred njima događa.

Pazite sada - svaki lik ima tri stava tj. poze (stance, na engleskom) sa svakim oružjem. Kako će stav zaista izgledati zavisi od oružja, ali se sve nekako svodi na niski, srednji i visoki. Svaki udarac je moguće blokirati, a uspeh bloka zavisi do međusobnih položaja boraca, od stavova i naravno od vaše spretnosti. Povrh svega, udarci su veom ubitačni - jedino vam se može dogoditi da vam ode jedna od ruku ili da umrete! Osećaj zveketanja, blokiranja, prodiranja, eskiv(a)ranja, sve dok se ne nađe ta jedna, ali dovljona te fatalna rupa u protivnikovoj odbrani pa on padne obliven sopstvenom krvlju... ah, taj soećaj je.. prosto NEPONOVLJIV! Čak i ako neki potezi nisu mogući ni realni (čuveni milion-nabod yarijem mi pada napamet) opšti utisak je kao da ste se upravo stvarno tukli kopljem protiv nekog bambusa s katanom u bambusovoj šumi! (Kad smo već kod bambusovine - i teren ima uticaja u borbi. Od bambusove šume dva prosečna borca naprave poljanče tokom samo jedne runde). Pa, kada smo provalili da mnogi likovi mogu da "ispale" sakriveni nožić ili već nekakav projektil i time ladno ubiju protvnika "na 1"... Da budem iskren, to je na neko vreme izbacilo draž iz igre, pošto je iskušenje da odmah na početku borbe ispalite nožić bilo nepodnošljivo. (Pročitajte sledeće tri reči i shvatićete koliko brzo se to događa: "Počnite! Arrghh! Tup!" E, toliko brzo). A kad smo provalili da i projektili mogu da se izblokiraju... a bogami i da se pokupe pošto padnu na zemlju... ijaaaoooo, kumeee!!!

Kao što rekosmo Bushido Blade 2 je obilovao i raznim kul manga-dizajniranim likovima, tako da je loženja i u tom fahu bilo na pretek. Sećam se kako smo se svi tukli ko će da bude Kaun (beli poštar), ali kada smo otvrili Night Stalkera, pa Highwaymana, pa kao šlag na sve to i tipa i ribu s utokama (koji su zabavni kao kuriozitet, ali su inače prilično dosadni pošto nemaju poteze već samo pucaju)... Ma, kažem vam, užitku nikad kraja. Jedinstveni osjećaj, što reče Koka-kola.

Bushido Blade 2 mi je oduzeo sate i sate moje dragocene a i tada već prilično odmakle maldosti tokom tih godinu dana. Tada nam je



već bilo na vrh glave Tekkena i sličnih mačo-tabačo igara s stripovskim ludilima od poteza i vratolomija. Trebala nam je krv i dobri stari nož u đale. Square je to znao - te nam ga je dao! Ako se i vi ovih dana slično osećate, probajte Bushido Blade 2. Nije to baš toliko matora igra. A da je klasik, jeste.

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok





Ime: Bushido Blade 2
Izdavač: Square
Sistem: NTSC
Žanr: Tuča

PlayStation



Miljan Lakić

SIEMENS

Igrice na Siemens M35 telefonu

Eto, rekli smo Samsung, ali ispade Siemens. Makar slično zvuči...

Wayout

Počinjemo s prvom trodimenzionalnom igrom za mobilne telefone. Da, dobro ste pročitali, trodimenzionalnom! Nije u pitanju Quake III, ali poligoni su poligoni. Isti su ovoga puta upotrebljeni u funkciji predstavljanja lavirinta i to s pogledom iz prvog lica. Cilj je stići do izlaza iz lavirinta, a da biste u tome uspeli pomaže vam mapa celog lavirinta s pogledom iz ptičje perspektive. Mapu pozivate tasterom 5, a ostale komande su napred-nazad (2-8) i rotacija levo-desno (4-6). Upravljanje zaista nije nimalo teško, a onima koji se do sada nisu susreli s nekom 3D igrom ("ima li gi tak'ih?") predstavlja dobar dril za prelazak na neke ozbiljnije igre, na konzolama ili PC-ju, svejedno. Situacija se nešto komplikuje na Expert nivou težine, kada pritiskom na peticu ne dobijate mapu celog nivoa, već samo pregled neposredne okoline i tada igra već dobija smisao za one iskusnije igrače kojima je Beginner level smešno lagan. A sada prelazimo na najbolju logičku igru u okviru Microsoft Windows-a, a i šire...





Minesweeper

Ako ste se ikada susreli sa PC-jem na kojem sem operativnog sistema nema ničeg drugog, preciznije, nema instalirane nijedne igre, onda ste sigurno shvatili vrednost onih nekoliko igrica koje su "ugrađene" u Windows. Od njih nekoliko ubedljivo je najbolja igra "minice" - kako se popularno naziva među korisnicima PC-ja. E, pa "mudrice" iz Siemensa su se lepo dogovorile sa Microsoft-om, otkupile licencu i uspešno preradile igru za svoje modele mobilnih telefona. Pravila igre će vam možda zvučati komplikovano, ali kada "pohvatate" kako, gde i šta, JA vam garantujem da ćete biti oduševljeni igrom.



Radi se o sledećem. Pred vama se nalazi minsko polje. A vaš cilj je da NE NAĐETE mine! A kako to izvesti? Na početku, minsko polje se sastoji iz neotvorenih polja. Pritiskom na zvezdicu otvarate polje. Ako ste imali sreće, niste našli minu. U tom slučaju, u tom otvorenom polju je upisana neka cifra koja označava koliko se mina nalazi u susednih osam polja. Postoji i mogućnost (ako vas prati talija) da se u susednim poljima ne nalazi nijedna mina - onda se automatski otvaraju sva susedna polja koja takođe među svojim susedima nemaju nijednu minu. Ali, opet dolazimo do onog polja koje po(t)kazuje okolne mine. Na vama je da logičkim zaključivanjem odbacite polja koja nisu minirana i otvorite ih, a polja za koja ste sračunali da su minirana označite uz pomoć "tarabe" (taster u donjem desnom uglu svakog telefona). Postupak ponavljate dok ne očistite sva polja ili ne pogr...BOOM!!!



A kada se dovoljno uvežbate, postoji i faktor vremena. A normalno je da je najveći izazov biti brži od prijatelja, kolege, devojke, dečka...

Definitivno jedna od najboljih igara koje sam probao na mobilnim telefonima.





Ime: Minesweeper, Wayout
Telefon: Siemens M35
Žanr: Logička



ALONE IN THE DARK
THE NEW NIGHTMARE

Kermit



E, pa da više ne budete sami u tami (uostalom šta tu ima loše), potrudili smo se da vam pravimo društvo. Za ovaj put uradili smo rešenje sa Karnbijevim scenariom, a sledeći put možete očekivati Alinu u glavnoj ulozi. Samo da vam napomenemo da je njen scenario teži od njegovog i da sadrži više težih zagonetki. Detektiv Carnby se više razume u ubijanje nego u kreativno rzmišljanje. Pišite nam i dalje, željno čekamo vaše ankete i kladimo se međusobno koje će rešenje biti sledeće. Samo da napomenemo da se Dracula 2 lagano penje i penje ...

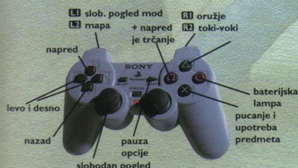
Saveti:

Ako mislite da će vam biti malo amajlija za snimanje pozicije uradite sledeće da ih imate uvek: Pokupite Charm Of Saving u bilo kojoj sobi. Odmah snimite poziciju i trebalo bi kad sledeći put učitate poziciju ponovo imate amajliju. Meni nije radilo, ali uz lagano planiranje i taktiku možete završiti igru sa svega 10-ak snimljenih pozicija, dok amajlija ipak ima više od toga.

Ovo je rešenje koje važi za PSX i za SEGA DC verziju igre. Postoji i verzija za PC, ali nisam siguran da li je sve baš potpuno isto (a i baš me briga - ovo je časopis za konzole).

- Ako igrate sa Alinom, trebaće vam analogni joypad, a ako ga nemate potrudite se da ga makar pozajmite, jer nećete moći da odigrate igru.
- čuvaje municiju jer je nema previše. Bežite kad god možete.
- neka vam oružje uvek bude napunjeno
- pokupite sve što nađete
- ispitajte sve što pokupite, iznenadiće vas prijatno
- uvek očekujte najgore
- pažljivo pregledajte sve tamne kutke - uvek nešto ima da se uzme
- bez mape ste potpuno izgubljeni pa je koristite često
- čitajte pažljivo dokumenta, sadrže korisne informacije
- amajlije za snimanje su razbacane svuda, ali ih ipak ima premalo ako ste početnik.

Svejedno koji lik odabrali, onaj drugi će vam pomalo pomoći. Likovi se preplići, ali količina municije i efikasnost oružja nije ista za oba lika. Preporučujemo vam da igru prvo završite sa Edwardom, a kasnije sa Alinom. Mi ćemo prvo obraditi Edwardov scenario jer je lakši ali ipak dovoljno težak.





Uvod:

Edward Carnby i Aline Cedrac su ponovo u akciji protiv sila zla. Treba da sprečite otvaranje kapija Sveta Tame i vladavinu zla. I ništa više od toga. Sitnica.

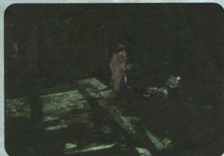
Igra:

Edward Carnby i Aline Cedrac su ponovo u akciji protiv sila zla. Treba da sprečite otvaranje kapija Sveta Tame i vladavinu zla. I ništa više od toga. Sitnica.

Igru počinjete u šumi. Pogledajte mapu i ako krenete dole-levo, stići ćete do zaključane kapije koju još dugo nećete moći da otvorite. Zato idite gore desno (na mapi). Alina će vam se javiti radiom i imate prvi zadatak: stići na imanje. Produžite stazom do male kućice sa leve strane. Unutra ćete naći



tragove krvi i Marvina Branagha kome je otkinuita ruka i koji će vas upozoriti mi-



sleći da ste prokleti. Stanite ispred njega i pritisnite X - pokupićete bronzani ključ. Izađite napolje i čućete dva pucnja iznutra. Uđite ponovo i preletite lampom po prostoriji. Ako niste uzeli ključ iz prve, on će sada svetlucati kada pređete snopom svetla iz lampe preko njega. To ubuduće važi za sve predmete koje treba da pokupite. Sve što svetluca je vaše. Taj ključ otvara vrata na kraju staze pa idite tamo.



U dvorištu ćete naći kutiju magnezijumske municije. U međuvremenu ćete videti kratku animaciju koja predstavlja neke veoma neljubazne pse, al` takav je život.



Vezani psi se nalaze iza kapije u ćošku. Pozdravite se sa njima. Kad se otkinu i prođu pored vas pokupite još dve kutije metaka i prvu pomoć. Vratite se do ulaza i popnite se uz stepenice. Na terasi će vas odmah napasti jedan rotvajler. Upokojite ga sa tri metka. Do sledećih stepenica će vas čekati još tri komada. Čuvajte se. Kad ih potamanite popnite se uz stepenice. Idite do prvih vrata i pokušajte da ih otvorite. To su vrata imanja i zaključana su tako da od otvaranja nema ništa. Posle dve kratke animacije nastavite do vrata na drugom kraju terase. Prvi put se srećete sa zombi-lovačkim psom "hellhound". Njega možete ubiti sa 10 metaka, ali je to čisto rasipanje municije, jer su poprilično glupi. Samo ga protrčite i prođite gvozdenu kapiju. Idite desno i pomerite ventil

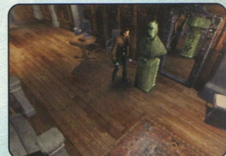


koji će ispustiti vodu sa puta kojim morate proći. Napašće vas "hellhound" kad krenete nazad. Siđite niz stepenice i idite do kraja. U velikoj prostoriji će vas napasti nekakvo krokodilasto stvorenje. Ne možete mu pobeći, ali ga možete ubiti sa 6 metaka. Čekajte da vam se lepo namesti i pucajte. On će se povući i tako 6 puta. Popnite se merdevinama i pronaći ćete amajliju za snimanje pozicije pored metalnih vrata. Prođite ih i naći ćete se u podrumu imanja. Pokupite municiju za





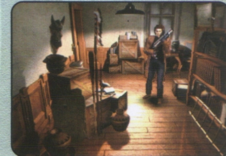
pištolj, municiju za pumparicu, pumparicu sa tri cevi i prvu pomoć. Tu je još i sanduk u kome se nalazi "Gilded Key" i još nešto. Upotrebite ga da otvorite vrata pored sanduka. Konačno ste ušli na imanje. Na vrhu stepenica prođite kroz ogledalo i u toj sobi posle razgovora sa Alinom očekujte lovačku džukelu. Nestaće i svetla u sobi. Upalite ga prekidačem na suprotnom kraju. Pored ogledala kroz koje ste ušli stoji statua Howarda Mortona. To je ujedno i prva zagonetka koju



treba da rešite. Gurnite je prema ogledalu i odraz će vam odati šifru "HM". Ukucajte je i to će negde pomeriti neku sliku. Ona se nalazi pored stepenica, pa izvolite. Ispitajte sliku i aktivirajte mehanizam da bi dobili mali zarđali ključ. Još jedan "lovački" će doći, ali pumparica je vrlo ubedljivo sredstvo. Pomerite orman pored slike i uđite u sobu. Posle animacije



pretražite sobu. Na stolu u ćošku imate "Acrobat Statue" i diktafon. Još ćete pronaći dnevnik Alana Mortona. Možete proći kroz ogledalo i na kraju hodnika ćete naći Amajliju za snimanje. Dalje neće moći, pa se vratite kuda ste ušli i siđite niz stepenice. Jedina vrata koja su otvorena su na prvom spratu ispod stepeništa. Srešćete Edenshawa i posle razgovora dobićete Amajliju. Nastavite pravo i naći ćete prekidač za svetlo. Upalite svetlo i nastavite do kraja. Jedina vrata koja nisu zaključana su na kraju hodnika. Prođite kroz njih i srešćete 2 zombija. Ovde ih je nemoguće izbeći pa ih upoznajte sa pumparicom. Jedina otključana vrata vas vode u kancelariju. Upalite svetlo i pokupite



pajser sa sanduka. Na stolu ćete naći testament Richarda Mortona, na polici su



beleške, a knjiga Abkanis Indijanaca je sakrivena na polici pored stola. Na policama još imate kutiju metaka za pumparicu. Na malom stočiću je čuturica, ali kad je uzmete gasi se svetlo i napadaju vas "lovački zombi psi". Ne brinite mnogo, nego trčite do najbližih vrata ormana. Okrenite se i oni će nestati, a ostaviće vam prvu pomoć. Čuturicu napunite vodom iz amfore. Na još jednom stočiću imate časopis, a iznad njega sliku sa kamenjem u čijem je centru neki kameni cilindar. Kad nestane svetla u sobi, slika se menja. Vratite se do hodnika u kome ste sreli Edenshawa. Međutim, ponovo vas čekaju ona dva zombija u sobi ispred. I u drugom holu su 3 komada, pretrčite ih i uđite na vrata sa leve strane. Pre toga, na kraju hodnika ćete naći municiju za pumparicu. Pošto ste opet ušli u hodnik, pretčite zombija koji ustaje i uđite na prva vrata koja vidite. Videćete nešto slično akvarijumu. Ali imate problem, kad priđete da



ga pogledate, na glavu će vam pasti pauk. Jedan metak iz revolvera će ga srediti. Na drugom kraju sobe, na stolu postoji fotografija koja je rešenje zagonetke. Usput sa stola pokupite municiju za revolver i pumparicu. Iz ćoška pokupite masku vuka, još jednu amajliju za snimanje i opet se čuvajte pauka. Sad idite do akvarijuma i rešite zagonetku tako što ćete vašu čuturicu sa vodom staviti na vagu. Sad ste aktivirali mehanizam iza slike na balkonu. Izađite iz sobe u hodnik i nastavite do kraja. Naći ćete dve prve pomoći i kutiju metaka. Idite u glavni hodnik do slike (tamo gde ste ranije pomerali sliku) i pazite se - sve vrvi od zombija. Iza slike ćete pronaći "Gilded Key". Proverite ga i videćete natpis "1ST F EAST". To je soba koja je preko puta kancelarije. Ona dva zombija su i dalje tamo, pa kad ih se rešite uđite unutra. Unutra vas odmah čeka "lovački pas" pa budite spremni da ga odradite sa pumparicom. Pogledajte



okolo i pokupite "Small Gilded Key" sa centralnog stola. Pogledajte ga i videćete natpis "1ST F West". Ugasite svetlo i videćete da je statua sove malo čudna - liči na vuka. Pošto imate masku vuka, upotrebite je da bi dobili "Steel Key". Vreme je da odete do spiralnih stepenica do kojih se dolazi ih hola u kome ste sreli Edenshawa. To su prva vrata desno kad odete do kraja hodnika (tamo gde je bila municija). Kad se popnete do vrha, uđite u tavansku prostoriju i tu ćete naći raketni bacač. Normalno je da ljudi drže svoje



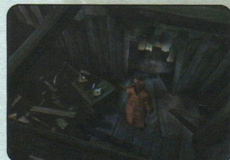
bacače na tavanu, zar ne? Procunjajte okolo i partnerka će vam se javiti radiom. Posle toga upotrebite "Small Rusty Key" da otvorite vrata. E, u ovoj sobi ćete se prvi, ali na žalost ne i poslednji put sresti sa biljkama mesožderima koje su katastrofalno dosadne i teško ih je ubiti. Pokupite municiju i sa stola u uglu uzmite upaljač. Kad to uzmete - tutanj napolje, ali ne kuda ste ušli, nego na druga vrata koja vas vode u hodnik. Prođite do kraja do drugih vrata i kad uđete idite levo. Videćete otvor na podu, tačnije daske drugačije boje. Upotrebite pajser da ih razvalite i naći ćete dva ključa "Small Key" i



"Small Gilded Key". Postoje samo jedna vrata koja mogu da se otvore. Ona vas vode u sobu koja je prepuna buba ili paukova, ili šta su već. Pokupite municiju i idite jedinim mogućim putem. Na podu ćete naći nešto crveno pulsirajuće kao srce.



Prvo se rešite buba i to tako što ćete trčati po sobi i kad padnu na pod rasturite ih revolverom. U uglu ćete pronaći sveću pa je upalite i saznaćete šta dalje. Zid je šupalj i duva promaja. Uzmite pajser i otvorite tajni prolaz. Tamo vas ponovo čekaju vaši drugari - biljke. Na drugom kraju prostorije je preki-



dač za svetlo pa ćete morati da se probijete do njega. Kad uključite svetlo, one nestaju. Zato uključite lampu i pokušajte da ih oterate. Pored drugih vrata ćete naći dve prve pomoći. Uđite u tu sobu i videćete matoru, ludu i napola mrtvu Lucy Morton. Pažljivo je slušajte, jer će



vam makar malo pojasniti u šta ste upali i šta se ovde dešava. U sobi nema ništa pa izađite i otključajte vrata pored prekidača pomoću "Small Gilded Keys". Ponovo vas očekuju spiralne stepenice, ali ovaj put na dole. Siđite i kad dođete do prvih vrata

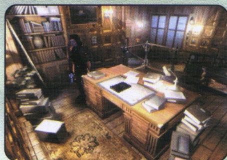


uđite. Stepenice se spuštaju još na dole, ali za sada ostanite na drugom spratu. Čim uđete u mračni hodnik javiće vam se koleginica radio-vezom i daće vam par informacija. Probajte da uđete na najbliža vrata i odmah će se pojaviti "hellhound". Ubijte ga ili izbegnite, po želji, i uđite. Pored vrata upalite svetlo da se ne mučite po mraku i na ormariću pored polupane police za oružje ćete pronaći prvu pomoć. Na podijumu na pisaćem stolu nalazi se "Alan Morton's Journal". Takođe na stolu postoji zaključana fioka, ali to vam neće predstavljati problem jer imate ključ "Small Key". Dobićete "Large Ornate Key" i pola fotogra





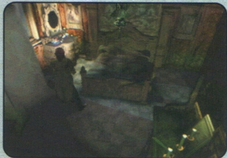
fije. Kad pobliže pogledate ključ videćete da je to u stvari ključ od biblioteke. Neće vam trebati za sad. Izađite



u hodnik i samo su vam ostala dvoja vrata tj. dve prostorije u kojima niste bili. Hodnik vrvi od "hellhoundova" ali potrudite se. Kad pogledate mapu videćete krak hodnika koji vodi do sobe u donjem desnom uglu. Idite tamo. Otključajte je sa "Steel Key" i unutra vas čeka biljka, tek tolilko da vam ne bude dosadno. Upalite svetlo i sredićete stvar. Imate više predmeta i to, amajliju pa možete da se snimite, na stolu je druga polovina fotografije i rukom pisano pismo od Judasa de Certa. Pored kreveta imate



dnevnik Obeda Mortona i tu je još i "Large Ornate Key". Sad idite do druge sobe u kojoj niste bili. Ona se na mapi nalazi levo dole u ćošku. Tu je još jedna amajlija i pored kreveta svetleća stvar i kutija mu-



nicije. Kad pokušate da je uzmete pojaviće se neko čudo sa pipcima, ali na njegovu veliku žalost, iznad kreveta je lampa



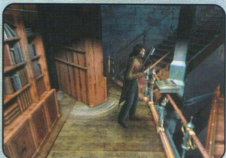
koju ćete razbiti sa pumparicom i krevet i čudovište će nestati u plamenu. Sad uzmite 3 kutije municije i raketni bacač. Konačno je vreme da posetite biblioteku



za koju sad imate oba potrebna ključa. Najbolji način da stignete do nje je da se vratite na spiralne stepenice i siđete dole. Postoje samo jedna vrata, pa izađite. Odmah vas čekaju dva zombija i budite spremni. Dvostruka vrata sa vaše leve strane su vrata biblioteke. Posle razgovora sa Alinom čeka vas dosta posla. Pogledajte knjigu koja je na stolu pred vama. Pogledajte i otvorenu knjigu na postolju



(ima 49 strana). To je istorija Mortonove familije i sadrži vrlo bitne podatke. Popnite se na drugi sprat biblioteke i pokupite kutiju raketa. Videćete i malu konzolu. Potrebna vam je šifra, a vi već imate ključ za rešenje. Iskombinujte dve polovine fotografije, ako već niste i pogledajte poleđinu. Naći ćete dva broja koja treba da saberete. Treba da dobijete broj 3926. Unesite to na konzolu i iza vaših leđa otvoriće se tajni prolaz. Unutra uzmite



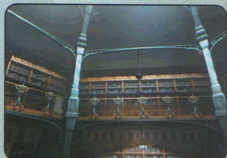
teleskop i pretražite prostoriju. Videćete gomilu statua poređanih jednu na drugoj i



fali poslednja. Poznato? To je ona koju vucarate sa sobom od samog početka. Stavite je na gomilu. Otvoriće se skriveni otvor u zidu koji sadrži konzolu i "Abkanis Statuu". Na polici se nalazi neki dokument koji je pisan naopačke, ali neka vas ne brine jer će vam trebati takav kakav je. Pokupite statuu, ali za sada nemate ključ za konzolu. Izađite i popnite se uz stepenice. Kad priđete merdevinama pojaviće se neko leteće čudo, ali će otići. Popnite se uz merdevine i idite do opservatorije.

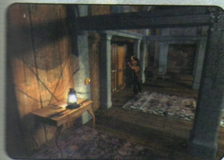


Unutra ćete naći postolje za teleskop i naravno - amajliju. Stavite teleskop na postolje i pogledajte. Pretražite zidine sa druge strane i u gornjem desnom uglu, na vrhu kule ćete naći broj 1692. Da biste ga videli pritisnite X da promenite uvećanje na 400 puta. Vratite se u biblioteku do konzole i upotrebite ovo kao šifru. To će otključati još jedan mehanizam iza slike u glavnom holu. Posle svega vreme je za još jednu zagonetku koja se može smatrati najtežom u celoj igri. Da biste rešili zagonetku, koristićete ukupno 4 knjige sa polica u biblioteci. Idemo redom. Prva knjiga se nalazi na poslednjem spratu biblioteke na samom kraju puta. Druga je na polici pored prekidača za svetlo. Treću ćete pronaći na polici na početku stepenica. Na žalost, pre četvrte knjige napašće vas BOSS - leteći gušter. Sa njim neće biti baš lako. On koristi, umesto vatre, pošto nije zmaj, elekro-šokove. Ranjiv je pre nego što raširi krila. Taktika bi bila otprilike sledeća: pucajte u njega sa nečim dok leti ka vama, pa kad raširi krila, udrite ga raketom ili granatom. Trebaće vam 6-7 uspešnih pogodaka da biste ga se rešili. Pazite se, kad raširi krila poslaće vam munju. I na kraju, četvrta knjiga se nalazi na poslednjem spratu i to na polici posle treće promene ugla kamere (vidi sliku). Četvrta knjiga će otključati još



jednu, poslednju sliku, i konačno ćete moći da napustite kuću. Idite do portreta koje ste otključali. Iza jednog ćete naći "Small Bronze Key" i let lampu ili bacač

plamena, a iza drugog "Small Metallic Plate". Obratite pažnju na simbole sa pločice, jer će vam to saznanje ubrzo trebati. Kad pokupite pločicu, ispod svakog portreta će se pojaviti neki brojčanik. Tu treba da unesete datume rođenja svakog od likova sa slike, a pre toga treba da znate ko je ko. Naravno, kakvo bi ovo rešenje bilo kad vam ne bismo pomogli? Idemo s leva na desno: prvi je Richard Morton. Laganom matematikom ćemo izračunati njegov datum rođenja (našao je Morton Oil 1889, a tada je imao 37 godina), dakle 1852. Sledeći je Archibald Morton, istraživač i on je rođen 1874. Treći je Jeremy Morton - 1899. I poslednji je Howard Morton rođen 1931. Ukoliko pogrešite neki datum u sobi će nestati svetla, a ako uradite kako treba otvoriće se sat u prizemlju i videćete ključ. Idite po njega. On otključava dvostruka vrata pored prekidača za svetlo i omogućava vam



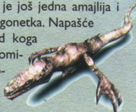
da izađete iz kuće. Kad izađete napolje, naći ćete se iza kapije koju ranije niste mogli da otvorite. Pre nego što otključate kapiju, sa zemlje pokupite amajliju i prošetajte okolo. Pronaći ćete gorivo za plamenobacač i tri prve pomoći. Sve što je još ostalo da uradite je da se nekako probijete pored silnih zombija i "džukela" do samog početka igre i odete do vrata zaključana šifrom koju do sada niste znali. Šifra vam naravno piše na metalnoj



pločici koju ste poslednju pronašli. Unesite kombinaciju i uđite. To je kraj prvog diska.

Disk 2:

Čim ste ušli, sa mrtvog tipa koji se okešao na kapiju pokupite benzin i prvu pomoć. Na mostu vas čeka malo neprijatelja, ali iza mosta je još jedna amajlija i uskoro još jedna zagonetka. Napašće vas "hellhound" od koga možete pobeći, i gomila malih guštera koje isprašite revolverom. Most će se



srušiti iza vaših leđa i idite do kamenja poređanog u krug. Potrebno je da obeležite severni kamen (north), a da bi znali koji je, konsultujte mapu i kompas. Kamenje je obeleženo na mapi pa ćete se lako



snaći, a pogledajte i sliku. Posle razgovora sa Alinom saznaćete da treba da šetate okolo od kamena do kamena, onim redom kako vam ona govori i da joj se javljate toki-vokijem svaki put. Kad vas prošeta oko kamenja, poslaće vas do istočnog kamena i kad mu ponovo priđete, pojaviće se reči čarolije koju treba da izgovorite. Da bi znali kojim redom idu preslušajte diktafon i na samom početku ćete čuti reči. Ponovite ih (u mom slučaju su bile raspoređene ovako: O goul Al, Hypor, Harnis, Korna) i kamen u centru će zasvetleti plavo. Proverite šta



ima i naći ćete "Stone Stele" i još jednu statuu. Vratite se na puteljak i nastavite dalje. Usput ćete se čuti sa Alinom. U blizini se nalazi medaljon. Idite dalje pažljivo jer vas na putu čeka ogroman škorpion. Pripremite plamenobacač i škorpion će nestati u dimu. Naići ćete na metalne merdevine. Popnite se na platformu i u pećini uzmite kutiju raketa. Na ovu lokaciju ćete se vratiti još jednom, ali o tome kad bude vreme. Vratite se na stazu i pripremite se za zombije. Kad odete sa obale, ulazite u močvaru. Imate sreće što je široka pa možete da ih prođete bez upuštanja u borbu. Pogledajte mapu i idite do zapadnog izlaza (levo na mapi). Stići ćete do srušenog aviona. Inače, to je



avion iz kojeg ste iskočili na početku igre. Unutra ćete naći 2 prve pomoći, amajliju, kutiju raketa, makaze za sečenje žice, "Blue Lens" i teško povređenog pilota.



Kad sve pokupite, idite do kabine i posle razgovora sa pilotom avion će početi da tone. Imate oko 13 sekundi da izađete napolje. Na žalost, pilota ne možete da spasite. Ostaje vam samo da idete gore na



sever. Čuvajte se škorpiona koji vas čeka. Stići ćete u dvorište gde se nalazi kapela. Procunjajte malo i naći ćete amajliju. Pređite drveni mostić, ali se opet čuvajte



škorpiona koji vas čeka u zasedi pre njega. Posle mosta stižete do metalne kapije i tu ćete se sresti sa Alinom. Zamenićete "Stone Stela" za zlatni prsten Obeda Mortona. Pošto ne možete da prođete tuda, vratite se do kapele. Vrata su zatvorena lancem, ali vi imate klješta za žicu pa ćete lako rešiti problem. Unutra pokupite prvu pomoć, kutiju raketa i idite do ulaznih vrata do panela sa novom zagonetkom.



Knjiga koja stoji otvorena vam neće pomoći baš ni malo. Za početak iskombinujte vašu lampu sa plavim sočivom i sa novim svetlom možete osvetliti krv. Na vratima ćete videti iscrtan pentagram, a ostali simboli koji vam trebaju nalaze se napo



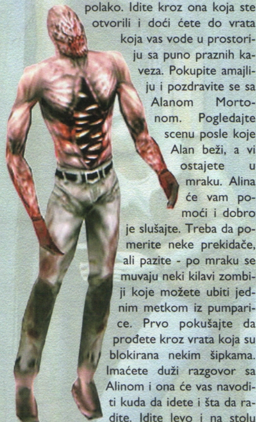




lju. Jednostavno pratite tragove krvi i doći ćete do njih. Drugi simbol se nalazi na steni pored metalne kapije, a treći je u pećini u kojoj ste uzeli kutiju raketa. Vratite se do panela i pritisnite simbole: gornji desni, srednji i donji desni.



Sada ste otvorili tajni prolaz u kapeli. Putevi su blokirani vratima, a možete ih otvoriti ako upotrebite prsten. Doduše imate jedan prsten i dvoja vrata, ali polako. Idite kroz ona koja ste otvorili i doći ćete do vrata koja vas vode u prostoriju sa puno praznih kaveza. Pokupite amajliju i pozdravite se sa Alanom Mortonom. Pogledajte scenu posle koje Alan beži, a vi ostajete u mraku. Alina će vam pomoći i dobro je slušajte. Treba da pomerite neke prekidače, ali pazite - po mraku se muvaju neki kilavi zombiji koje možete ubiti jednim metkom iz pumparice. Prvo pokušajte da prođete kroz vrata koja su blokirana nekim šipkama. Imaćete duži razgovor sa Alinom i ona će vas navoditi kuda da idete i šta da radite. Idite levo i na stolu ćete naći kontrolni mehanizam. Pomerite prekidač i idite do samog početka prostorije jer je pored vrata kuda ste ušli. Ponovo krenite prema blokiranim vratima, ali na razdvajanju puteva idite onim drugim. Kad uključite treći prekidač, vratite se do vrata, ali pre nego što izađete idite iza stola sa čudovištem i na drugom stolu ćete pronaći dva pisma. To je prepiska Obeda Mortona sa Charlesom Lambom. Kad izađete, naći ćete se u dugačkom prolazu. Trčite i ne obazirite se na "hellhoundove" i bube. Naći ćete



se u nekom skladištu sa dva izlaza. Jedan vas vodi do radio sobe gde možete da čujete razgovor Obeda Mortona i Charlesa Lamba. Drugi vodi nazad u podrum gde ste ušli na imanje. Alina vam je tu otvorila prolaz i uđite unutra. Srešćete



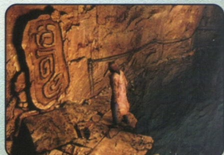
Edenshawa koji će vam reći gde je kapija između dva sveta. Popnite se merdevinama u baštu. Tu se naravno nalaze vaši ljubimci - biljke. Samo ovaj put imate bacač plamena, pa one više ne predstavljaju problem. Kad se popnete uz merdevine na balkon imate predmet koji treba da gurnete prema merdevinama, pa sa baklona. Kad padne i razbije se, iz krhotina pokupite drugi prsten i još jednu Abkanis statuu. Još možete da pokupite iz ormana dve prve pomoći. I to je to. Pošto ovde više nemate šta da tražite, vratite se nazad sve do vrata koja se otvaraju prstenom. Usput će naravno da vas proganjaju kojekakve karakondžule, ali takav je život. Kad prođete metalna vrata, naći ćete se u velikoj pećini zajedno sa Alinom. Posle duže priče i prevođenja natpisa sa stene, vreme je da se ide dalje. Treba da pokupite Abkanis statuu od Alana Mortona inače svet ode u tri lepe. Sa Alinom za petama, idite do kraja hodnika. Naći ćete mala vratanca iza kojih je rudnik blaga: električna puška, punjač baterija, 5-10 prvih pomoći (zavisi koliko ih već imate) i 5 amajlija. Da li to znači da će uskoro da bude gusto? Biće da je tako. Odmah se naoružajte novom puškom, jer je gadno smrtonosna, a trebaće vam. Idite do kraja prolaza i videćete Edenshawa kako pokušava bezuspešno da ubedi Alana da ne otvara vrata Sveta Tame. Pošto su vrata otvorena, Carnby to jest vi, ste usisani u Svet Tame. Tu se naravno, kao što i pret-



postavljate nalazi buljuk monstruma kao što i priliči jednom Svetu Tame. Idite stazom i pokupite "Luminescent Crystals" koji vam služi da popunite energiju za pušku. Kristal se stalno pojavljuje pa imate šanse da stalno budete puni. Pogledajte mapu pa idite do najbližih vrata. Sve što se pojavi pretvorite u lajt šou. Borba vas neće naročito usrećiti pošto monstruma ima koliko hoćete, pa zato nemoj-



te stajati u mestu nego se brzo krećite prema cilju. Idite pravo hodnikom dok ne stignete do konopca. Usput će vas napadati sve i svašta, ali dok imate pušku i kristale, ne mogu ni da vam priđu. Probajte da idete držeći se za konopac. Alan će



pokušati da vas baci u provaliju tako što će odvezati drugi kraj. Pogledajte otvor u zidu i naći ćete prolaz u kome se nalaze ostaci Archibalda Mortona. Pokupite čuturicu i "Photoelectric Pulsar" pušku. Idite napolje do konopca i siđite dole. Na vrhu stepenica ćete stići Alana. Međutim, kada ga budete stigli pojaviće se njegov brat Obed, koji je malo postao čudovište i skočiće zajedno u provaliju. Ako ste u



međuvremenu ostali bez prve pomoći, energiju možete povratiti čuturicom u kojoj imate 4 gutljaja. Idite do kraja i popnite se uz konopac. Naći ćete se na mo-



stu. Produžite samo pravo kroz pećine, pažljivo pratite mapu da bi našli izlaz i čuvajte se monstruma. Vaš krajnji cilj su ruševine Abkanisa. Ispred jednih vrata čekaće vas horda pasa koji će se stvarati iz svojih teleporta vrlo neumorno. To vam je znak da ste blizu cilja, a to će vam reći i Alina preko radija. Doći će do manjeg zemljotresa koji će jedan stub obori-






ti tako da premosti provaliju. Idite preko i odmah ćete naići na zelenu svetlost. Ako niste znali to vam dođe kao izvor mladosti i vraća vam energiju bez trošenja čuturica ili prve pomoći. Dopunite čuturicu i energiju, bateriju za pušku pomoću kristala. Izađite u sledeću prostoriju. Videćete tri statue kojima fale glave. Pogledajte okolo da bi ih pronašli. U gornjoj prostoriji nalazi se konopac pa siđite dole. Jedna glava se nalazi na gomili kamenja, ali će se tu pojaviti Alan Morton koji je čvrsto rešio da vas ubije. Vaše oružje mu ne može ništa, ali na vašu sreću imate gomilu izvora mladosti pa se lečite što pre možete. Svi putevi koji vode odavde su slepi, ali u jednom se nalazi koplje. Kad probate da ga uzmete Alan će se stvoriti pored vas i baciti vas daleko. Iskoristite priliku i sprašite ga sa jedno 3-5 raketa da padne na zemlju. Ne možete ga ubiti, ali možete da odete po koplje. Kad ga uzmete sledi scena i Alan je konačno mrtav, a vi imate poslednju statuu i glavu sa hrpe kamenja.



Popnite se gore i postavite glavu na pravo mesto. Da bi bili sigurni uporedite simbol sa glave i sa postolja. Kad je postavite, Alina će doneti treću i otvoriće vrata. Sve što treba je da zbrišete pre nego što se sve sruši i da pogledate završnu sekvencu.



To bi bio kraj Karnbijevog scenarija. Po želji možete odigrati Alilnin scenario koji ima manje borbe, a više je orijentisan ka rešavanju zagonetki i to malo težih nego što su bile Karnbijeve.






Gradimir Joksimović

Thrustmaster's Fighting Arena





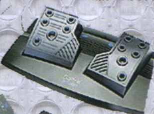
Još jedna fensi novina, koju zaista nismo očekivali, niti smo ikada videli nešto slično. Kao što vidite sa slika radi se o novom dodatku koji je namenjen borilačkim igrama. Cela skalamerija izgleda dosta čudno, ali uopšte je nije komplikovano staviti u funkciju. Celokupno postavljanje i priključivanje na vaš PlayStation ili PlayStation 2 traje manje od 5 minuta. Komplet se sastoji od podloge dimenzija metar sa metar, dva vertikalna nosača (ili "motke") na kojima se nalaze 4 foto senzora.

Podloga vrlo podseća na Dance Pad i po izgledu i po funkciji. Po površini podloge su raspoređena polja koja predstavljaju pravce na joypadu koja se aktiviraju pritiskom - tj. kada ih nagazite. Dakle, podloga služi da predstavi vaše kretanje po ekranu. Kada pak želite da izvedete udarac, to činite između dve "motke", i šta se tada dešava. Tada stupaju na scenu foto senzori koji imaju funkciju detektora pokreta, koji prenose informaciju ostatku "inteligencije" o tome u kojoj zoni je detektovan pokret tj. udarac. Uz pomoć tamo nekih proračuna, "veštačka pamet" pregovara sa igrom i prenosi vaš pokret u igru, uz malo improvizacije. Šta će se desiti na ekranu zavisi od igre koju igrate i lika kojeg ste odabrali. Stvar funkcioniše savršeno kada su u pitanju osnovni pokreti tipa osnovni udarac levom ili desnom rukom, ili levom ili desnom nogom. Nezgodacije nastaju kada pokušate da izvedete neki komplikovaniji potez ili "ndajBže" kombo. Preporuka - dobro se fizički pripremite!



Saitek RX400 Racing Wheel





Kompanija Saitek je renomirani dalekoistočni proizvođač igračkih periferija, do sada poznat uglavnom vlasnicima PC računara. Zato ne treba da čudi to što je upravo ona prva ponudila konkretna rešenja upravljačkih periferija za PlayStation 2. Do naše redakcije stigla su dva takva uređaja, volan s oznakom RX400 i džojped označen kao PX5000.

Saitek RX400 je sjajno dizajniran analogni volan koji uspešno emulira gotovo sve force feedback funkcije savremenih uređaja. Što se gabarita tiče, ovaj volan spada u najkompaktnije uređaje u svojoj klasi i može se instalirati i na relativno maloj površini. Uz volan dolaze i pedale (gas i kočnica) koje se za postolje volana vezuju telefonskim mikrokablom. Uređaj se strujom u potpunosti napaja iz game porta konzole, tako da ne zahteva eksterno napajanje. Volan je izrađen od čvrste plastike i modeliran tako da ne zamara ruke pri dužem igranju. Jedina zamerka se odnosi na nešto niže postavljenu prečagu, zbog koje je teško proceniti tačan položaj volana na slepo. Neubedljivo deluju i pedale koje pri jačem pritisku mogu da proklizaju.

Na samom volanu nalazi se šest dobro raspoređenih tastera i osmosmerni d-pad u sredini, dok se preostala dva tastera (iks i kvadratić) nalaze na pedalama. Što se tipa kontrole tiče, RX400 podržava digitalni, DualShock i NegCon režim rada. Digitalni mod nije naročito pogodan za simulacije vožnje i koristi se samo u igrama koje nemaju analognu podršku. NegCon režim je najbliži Force Feedback uređajima s PC računara i sa odgovarajućim igrama daje najbolje rezultate. Nažalost, na vremešnom PlayStation-u takvih igara nema i tu se moramo ograničiti na DualShock režim koji pruža odgovarajući stepen realnosti, ali je to ipak nedovoljno za potpuni doživljaj. RX400 smo probali na velikom broju PS igara (Colin McRae Rally 2, V-Rally 2, NASCAR 2002, Gran Turismo 2...) i ni sa jednom od njih nismo bili oduševljeni. Ukratko, tek sa kupovinom PS2, možete u potpunosti iskoristiti sve prednsoti ovog uređaja.



Saitek PX5000 Gamepad

Saitek PX5000 je sjano dizajniran analogni džojped za PlayStation 2 i PlayStation konzole. Radi se o uređaju vrhunske klase koji od sličnih proizvoda odvaja minijaturni LCD displej i mogućnost programiranja makro komandi za izvođenje složenih pokreta (recimo, combo udaraca u borilačkim igrama) koji se čuvaju u memoriji (!). Već prvi pogled na PX5000 upućuje na zaključak da se radi o dobro zaokruženom džojpedu koji će zadovoljiti potrebe igrača svih profila. Na gornjoj povrpini džojpeda nalaze se četiri game tastera, četiri kontrolna tastera, analogni d-pad, LCD displej i dva analog-na džojstika. Na prednjoj strani nalazi se šest tastera, standardni L1, L2, R1 i R2 i tasteri Macro i Turbo, locirani ispod njih. Džojped je izrađen od čvrste plastike u crnoj boji i izuzetno je otporan na sve vrste "šokova".

Kompatibilnost PX5000 je kompletna, kroz uobičajeni digitalan ili analogan režim s kompletnom Dual Shock 2 podrškom koju obezbeđuju dva motorčića. Specifičnost ovog uređaja ogleda se u već pomenutom displeju i memoriji namenjenoj za snimanje kombinacije pokreta. Pritiskom na Setup taster, na displeju se pojavljuje meni Macro preko koga se vrši editovanje komandi. Podešavanje komandi nije baš jednostavno, tako da je neophodno konsultovati uputstvo, ali kada se jednom nauči, više se ne zaboravlja i postaje rutinska procedura. Aktiviranje programiranih makro komandi vrši se simultanim pritiskom na taster Macro i neki drugi funkcijski taster, bilo kada u toku igre. Ovakva mogućnost naročito je zgodna u borilačkim i u drugim igrama koje zahtevaju izvođenje složenih pokreta. Zamerka se odnosi na nešto sporiju reprodukciju pokreta, što u nekim igrama može rezultovati pogrešnim potezom (to se ipak retko dešava).



Najviše interesovanja za PX5000 pokazaže ljubitelji "makljaža", ali i svi oni koji drže do kvalitetnog džojpeda ili im se dopada ideja da na sredini kontrolera imaju fancy looking displej. Za one sa plićim d_epom, Saitek je pripremio PX4500, varijantu džojpeda identičnog dizajna, ali bez displeja i mogućnosti programiranja.



STROGO POV.

Syphon Filter 3 -

Syphon Filter 3


Super Agent mod

Uspešno završi igru da otključaš "Super Agent" mod. Pauziraj igru da pristupiš meniju sa opcijama i aktiviraš "Super Agent" opciju. U ovom modu svi potezi udarci su ubistva jednim potezom.

Mario Kart Super Circuit
GB ADVANCE

Super staze, brzi start, sirena ...

Special Cup krug
Pobedi zlatni kup u svim trkama da otključaš Special Cup krug.

Super Mario Kart staze
Osvoji 100 novčića ili više na kraju kruga da otključaš extra staze. Pritisni L ili R da ih vidiš i odigraš. Kada jednom osvojiš poziciju "A" na svakom takmičenju otključaćeš sve originalne staze.

Drugi naslovni ekran
Uspešno završi sve krugove na svim klasama da promeniš boju pozadine na naslovnom ekranu.

Control player izbor ekrana
Na ekranu za izbor likova pritisni L da udariš zelenu školjku ili pritisni R da skočiš.

Upotrebi sirenu
Za vreme trke pritisni Select da upotrebiš sirenu.

Brzi start
Malo pre nego što se poslednje svetlo promeni za vreme odbrojavanja, pritisni Gas da dobiješ brzi start.

Izbriši igru
Drži L + R + B + Start i gas na sistemu da obrišeš poslednje snimljene podatke.

Spec Ops: Covert Assault


Mod za varanje

Unesi "BANGBANG" kao ime. Pauziraj igru i aktiviraj "Invulnerability" opciju. Pritisni Left ili Right na selekciji za izbor misije da odabereš bilo koju misiju i fazu.

World Series Baseball 2K2


Da olakšate pobedu

Skrivene opcije
Na ekranu za izbor tima, pritisni X da ti prikaže ekran sa opcijama koji ti omogućava da menjaš razne stvari kao što su težina, vreme, stadium i vreme igre.

Resetuj brojač
Dok se nadjačavaš sa trkačem brzo pritisni Y pre nego što se vrati slika da resetuje brojač i da nemaš više lopti i udaraca.

Teži swing
Pre nego što bacač napravi svoj izbor, pritisni R. Kad je lopta bačena, kursor će postati mali. Ako udariš loptu biće to ili "home run" ili veoma jak udarac.

Postani udarač
Kad izabereš bacanje pomeri kursor i pritisni Y.

Nameran hod
Kad izabereš udarac pomeri kursor sa udarača i pritisni Y.

Spy Hunter


Recepti za super špijuna

Cheat mod
Šifre se otključavaju tako što se kompletiraju sve misije bez setovanja vremena. Da aktiviraš šifre unesi "System Options", zatim odaberi "Extras" i "Cheat Grid". Da igraš FMV sekvence otključane u cheat meniju, odaberi "Movie Player" opciju, što je "Cheat Grid".

Saliva Spy Hunter Video: Završi nivo 1 sa 3:40.
Green HUD (Heads UP Display): Završi nivo 2 sa 3:35.
Saliva Your Disease Video: Završi nivo 3 sa 2:40.
Night Vision: Završi nivo 4 sa 3:15.
Early Test Anamatic Video: Završi nivo 5 sa 3:25.
Extra Cameras: Završi nivo 6 sa 3:45.
Rainbow HUD (Heads UP Display): Završi nivo 7 sa 3:10.
Inversion Camera: Završi nivo 8 sa 3:05.
Concept Art Video: Završi nivo 9 sa 3:45.
Fisheye View: Završi nivo 10 sa 3:15.
Camera Flip: Završi nivo 11 sa 3:10.
Puke Camera: Završi nivo 12 sa 3:30.
Making Of Video: Završi nivo 13 sa 2:15.
Tiny Spy: Završi nivo 14 sa 5:10.
Hover Spy: Završi celu igru
Super Spy: Završi svih 65 zadataka u igri za neograničenu municiju i nevidljivost.



Grand Theft Auto 3 prvi deo



Dobra igra - puno trikova

Za vreme igre pritisni:

Puna energija
R2(2), L1, R1, Levo, Dole, Desno, Gore, Levo, Dole, Desno, Gore.

Pun oklop
R2(2), L1, L2, Levo, Dole, Desno, Gore, Levo, Dole, Desno, Gore.

Sva oružja
R2(2), L1, R2, Levo, Dole, Desno, Gore, Levo, Dole, Desno, Gore. Ponovi ovu šifru za još oružja.

STROGO POV.

Extra novac
R2(2), L1, L1, Levo, Dole, Desno, Gore, Levo, Dole, Desno, Gore

Smanji željeni nivo
R2(2), L1, R2, Gore, Dole, Gore, Dole, Gore, Dole. Napomena: Snimanjem igre sledeći put će šifra već biti ukucana.

Povećaj željeni nivo
R2(2), L1, R2, Levo, Desno, Levo, Desno, Levo. Napomena: Snimanjem igre sledeći put će šifra već biti ukucana.

Uništi sva kola
L2, R2, L1, R1, L2, R2, △, □, ○, △, L2, L1.

Poboljšane sposobnosti vožnje
R1, L1, R2, L1, Levo, R1(2), △. Pritisni L3 ili R3 da skočiš u toku vožnje. Napomena: Snimanjem igre sledeći put će šifra već biti ukucana.

Tomb Raider 1



Oooo, de si Laro?

Napomena: Ovi kodovi podrazumevaju da kontrole moraju biti postavljene u svojoj "default" konfiguraciji.

Preskakanje nivoa
Za vreme igre, pritisni Select da uđeš u inventar. Zatim, pritisni L2, R2, L1, ○, △, L1, R2, L2 u NTSC verziji igre. Pritisni Select da pređeš na sledeći nivo. Za PAL verziju, pritisni L2, R2, △, L1(2), ○, R2, L2.

Sva oružja i municija ponovo učitana
Za vreme igre pritisni Select da uđeš inventar. Zatim pritisni L1, △, R2, L2(2), R2, ○, L1 u NTSC verziji igre. Za PAL verziju pritisni L1, △, L2, R2(2), L2, ○, L1. Ako pravilno uradiš Lara će da uzdahne.

Sva oružja i neograničena municija
Odigraj igru i učitaj bilo koji snimljeni nivo da pristupiš opciji sa svim oružjem, neograničenom municijom i dodatnim neprijateljima.

Agile Warrior: F-111X



Pauziraj igru i pritisni:

Nevidljivost (osim za gorivo)
Levo, □(4), Gore, △(3), Desno, ○, Dole, ×(4), △, □.

Maximum goriva i štitova
Levo, □(4), Gore, △(3), Desno, ○, Dole, ×, △(3), ○.

Maximum oružja
Levo, □(4), Gore, △ (3), Desno, ○, Dole, ×, R1(4), L1(4), R2(4), L2(4).

Otključaj sve misije
Levo, □(4), Gore, △ (3), Desno, ○, Dole, ×, △(2), Gore(3).

Misija završena
Levo, □(4), Gore, △ (3), Desno, ○, Dole, ×, △(3), Dole, Dole, Dole(3).

Sve misije završene
Levo, □(4), Gore, △ (3), Desno, ○, Dole, ×, Select, ×(3), Select, △(3), Select, ×(3).

B-1 i F-15 avio napadi (dostupno samo na nivou 1 Bastille Day)
Levo, □(4), Gore, △ (3), Desno, ○, Dole, ×(6).

Mesh editor magle
Levo, □(4), Gore, △ (3), Desno, ○, Dole, ×, Dole(3), △(3).

"Translucent" mapa
Levo, □(4), Gore, △ (3), Desno, ○, Dole, ×, ○(5).

Hover mod
Levo, □(4), Gore, △ (3), Desno, ○, Dole, ×, △(3), ×.

Skriveni video igračice Cheryl Marie Boudreau
Levo, □(4), Gore, △ (3), Desno, ○, Dole, ×, Dole, ×, Dole, ×, Dole, ×, Dole, ×, Dole, ×. Video će biti prikazan za vreme sledeće misije.

Kamera preko glave
Levo, □(4), Gore, △ (3), Desno, ○, Dole, ×, Gore, Dole, Levo, Desno.

Dugački prikazi kamerom
Levo, □(4), Gore, △ (3), Desno, ○, Dole, ×(4), ○, ×(3).

Izbegni ground crash
Levo, □(4), Gore, △ (3), Desno, ○, Dole, ×, □, ×(2), □.

Isključi HUD
Levo, □(4), Gore, △ (3), Desno, ○, Dole, ×, R1 + R2.

Šifre

Šifra	Nivo	Misija
5433	1	Pamir Knot and Super Jihad
0007	2	Gas Mask Blues and Closing
1213	3	Dia de Los Muertos
0224	4	Trident Strike
7154	5	Area 51



Tony Hawk's Pro Skater 3



Zimske čarolije sa puno trikova

Debeli skejter
Pauziraj igru, zatim drži L1 i pritisni X(4), Levo, X(4), Levo, X(4), Levo da tvoj skejter postane debeo. Ako pravilno uneseš šifru pauziran ekran će se zatresti. Napomena: Ovaj kod treba da se učita više puta da bi tvoj skejter nastavio da postaje sve deblji.

Mršavi skejter
Pauziraj igru zatim drži L1 i pritisni X(4), □, X(4), □, X(4), □ da ti skejter postane mršaviji. Ako pravilno uneseš šifru pauziran ekran će se zatresti. Napomena: Ovaj kod treba da se učita više puta da bi tvoj skejter postajao mršaviji.

Mod velikih glava
Pauziraj igru zatim drži L1 i pritisni Gore, O, Down. Ako pravilno uneseš šifru pauziran ekran će se zatresti. Ponovo učitaj šifru da je ugasiš. Ili, uspešno završi career mod dajući sve golove i osvojivši sve zlatne medalje sa Andrew Reynolds-om da otključaš mod velikih glava u meniju za varanje.

Turbo mod
Pauziraj igru zatim drži L1 i pritisni Levo, Gore, □, △. Ako pravilno uneseš šifru pauziran ekran će se zatresti. Ponovo učitaj šifru da je ugasiš.

Igraj kao Wolverine
Osvoji sva proširenja na svim regularnim nivoima da otključaš Wolverine.

Igraj kao Officer Dick
Uspešno završi career mod dajući sve golove i osvojivši sve zlatne medalje sa kreiranim skejterom da otključaš Officer Dick-a.

Special meter uvek pun
Uspešno završi career mod dajući sve golove i osvojivši sve zlatne medalje sa Rune Glifberg da otključaš "special meter always full" u meniju za varanje.

Savršen balans
Uspešno završi career mod dajući sve golove i osvojivši sve zlatne medalje sa Rodney Mullen da otključaš savršen balans u meniju za varanje.

Prebaci se na restart
Uspešno završi career mod dajući sve golove i osvojivši sve zlatne medalje sa Tony Hawk sa otključaš skok na restart u meniju za varanje.

Gladak mod
Uspešno završi career mod dajući sve golove i osvojivši sve zlatne medalje sa Elisa Steamer da otključaš gladak mod u meniju za varanje.

Stud mod
Uspešno završi career mod dajući sve golove i osvojivši sve zlatne medalje sa Kareem Campbell

Tony Hawk's Pro Skater 3



da otključaš stud mod u meniju za varanje.

Sim mod
Uspešno završi career mod dajući sve golove i osvojivši sve zlatne medalje sa Geoff Rowley da otključaš sim mod u meniju za varanje.

Mod težine
Uspešno završi career mod dajući sve golove i osvojivši sve zlatne medalje sa Eric Koston da otključaš mod težine u meniju za varanje.

Žičani mod
Uspešno završi career mod dajući sve golove i osvojivši sve zlatne medalje sa Bucky Lasek da otključaš wire frame mod u meniju za varanje.

Slow nic mod
Uspešno završi career mod dajući sve golove i osvojivši sve zlatne medalje sa Chad Muska da otključaš slow nic mod u meniju za varanje.

Super revert mod
Uspešno završi career mod dajući sve golove i osvojivši sve zlatne medalje sa Jamie Thomas da otključaš sgoreer revert mod u meniju za varanje.

Moon physics mod
Uspešno završi career mod dajući sve golove i osvojivši sve zlatne medalje sa Bam Maghera da otključaš moon physics mod u meniju za varanje.

Disco mod
Uspešno završi career mod dajući sve golove i osvojivši sve zlatne medalje sa Officer Dick da otključaš disco mod u meniju za varanje.

Dečji mod
Uspešno završi career mod dajući sve golove i osvojivši sve zlatne medalje sa Steve Cabellero da otključaš kid mod u



Half-Life



Trikovi za Pola Života

U meniju za varanje pritisni:
Nevidljivost Levo, □, Gore, △, Desno, O, Dole, X.
Neograničena municija
Dole, X, Levo, O, Dole, X, Levo, O.
Nevidljivost Levo, □, Desno, O, Levo, □, Desno, O.
Slow-motion mod
Desno, □, Gore, △, Desno, □, Gore, △.
Alien mod Gore, △, Gore, △, Gore, △, Gore, △.
Xen gravitacija Gore, △, Dole, X, Gore, △, Dole, X.





Sheep, Dog 'n' Wolf



Mala pomoć za tupavog kojota

Napomena: Drugi naslov igre je Sheep Raider.

Hidden Back In Time nivo
Da uđeš u skriveni nivo u Back In Time, uđi na Back In Time nivo vrata sa suprotne strane.

Hidden Autumn nivo
Idi u jesenji nivo i skreni desno da nađeš crni zid. Dvaput skoči preko zida u skriveni prolaz i uđi na vrata na kraju hodnika.

Vidi sve bonuse sa samo nekoliko časovnika
Da vidiš sve bonuse i poteze bez skupljanja svih satova, uradi sledeće. Prvo, ugasi automatsko snimanje zatim sakupi najmanje 3 sata u toku igre. Kad jednom to uradiš idi u bonus sekciju u studiju i kupi bonus sa satovima koje imaš. Vidi bonus materijale, zatim izađi iz bonus sekcije nazad u studio. Pritisni Start i izađi iz igre bez snimanja. Ponovo učitaj igru i kad ponovo nađeš studio vrati se u bonus oblast i kupi novi bonus. Nastavi da izlaziš bez snimanja i da kupuješ nove bonuse sve dok ih sve ne sakupiš.

Pobedi Red Hairy Monster-a
Ostavi ovcu u Annex i odšetaj u sobu u kojoj se nalazi Red Monster (Sherman). Brzo pređi sa Monster-ove leve strane. Uskladi svoj skok sa njegovim i skoči ka njemu i preko njegovog kruga. On te juri, ali mu ne dozvoli da te zgnječi. Trči oko njega u sve dok ne padne dole. Ako te zgnječi, beži od njega i probaj ponovo. Kad padne brzo zgrabi ovcu. Skači po platformama sve dok štoperica ne pokaže odgovarajuće vreme.

Castlevania Chronicle



Da lakše prikucate Drakulu

Napomena: Ima i naslov Akumajo Nendaiki: Akumajo Dracula.

Extra Opcija
U glavnom meniju pritisni Gore(2), Dole(2), Levo, Desno, Levo, Desno, O, X da otključaš "Extra Option" meni.

Izaberi zvuk
Dok biraš original mod drži L1 + R1 da otključaš opciju za promenu muzike.

Art galerija
Za svaki nivo završen u arrange modu (ukupno ih je 26) po jedna ilustracija Ayami Kojima, umetnik za Akumajou Dracula X: Gekka no Yasoukyoku/Castlevania: Symphony of the Night i Akumajou Dracula X68000/Castlevania Chronicles biće otključana u "Special Option" pod "Option" menijem.

Vreme napada
Uspešno završi arrange mod da otključaš mod za napad.

NBA 2K2



Još timova, igrača, ruganje protivniku ...

Napomena: Šifra mora da se unese tačno onako kako je napisano.
Uđi u "Options" ekran i izaberi "Codes".

Skriveni timovi
Zatim, unesi "vc" kao šifru da otključaš Mo Caps, Sega Sports, i Sega Net timove.

Skriveni igrači u Sega Sports timu
Otvori "Hidden teams" šifru da otključaš Sega Sports tim. Uđi u "Options" ekran i izaberi "Codes". Zatim, unesi "Marrinson", "Stricker", "Dobson", ili "Aynaga" kao šifru da otključaš skrivene igrače u Sega Sports timu.

Skriveni igrači u Mo Caps timu
Otvori "Hidden teams" šifru da otključaš Mo Caps tim. Uđi u "Options" ekran i izaberi "Codes". Zatim, unesi "Arnold" kao šifru da otključaš skrivene igrače u Mo Caps timu.

Promeni košarku u fudbal
Zatim, unesi "FOOZBALL" kao šifru.

Velike glave
Zatim, unesi "heliumbrain" kao šifru.

Igrači čudovišta
Zatim, unesi "alienbrain" kao šifru.

Zaraženi igrači
Zatim, unesi "tvirus" kao šifru.

Ruganje posle koša
Zatim, unesi "sohappy" kao šifru.

Luckasti komentari
Zatim, unesi "whatamisaying" kao šifru.

Budi lopta
Zatim, unesi "betheball" kao šifru.

Budi "kul"
Zatim, unesi "radical" kao šifru.

Hip odeća
Zatim, unesi "the70slive" kao šifru.

Sigh mod
Zatim, unesi "Not so happy" kao šifru.

Resetuj šifre
Zatim, unesi "Sartorial" kao šifru.

STROGO POV.







Twisted Metal: Black



Uvrnite jače metal

Napomena: Unesi ponovo šifru da je isključiš. Kontrole moraju biti podešene na "Classic" opciju da bi ovaj kod radio. Za vreme igre drži L1 + L2 + R1 + R2 i brzo pritisni:

Neograničena energija i turbo
Desno, Levo, Dole, Gore. Ako tačno uneseš šifru pojaviće se reči "Invulnerability On".

Neograničeno oružje - Gore, X, Levo, O.
Ubistva jednim potezom - X(2), Gore.
Mega mitraljezi - X(2), △.
Specijalni zamrzavajući napad - Desno, Levo, Gore.

Zameni oružje za zdravlje
△, X, □, O. Ako tačno uneseš šifru pojaviće se reči "Weapons For Health".

Vidi drugo oružje - Za vreme igre pritisni Select + Desno.

Obrnuta oružja
Dok igraš kao The Preacher, John Doe, Mr. Grimm, Dollface, Bloody Mary, Raven ili Black, posvetli ikonu za specijalna oružja a zatim brzo pritisni Gore, Levo, Desno, Dole, L2.

No Face-ovi tajni napadi
Dok igraš kao No Face, posvetli ikonu za specijalna oružja, zatim brzo pritisni Gore(3). Ovo takođe radi i sa Levo(3), Desno(3) ili Dole(3) za odgovarajuću stranu. Dok igraš kao No Face, posvetli ikonu za specijalno oružje zatim brzo pritisni Dole(3), Gore(3) da dobiješ purpurni štit umesto srebrnog. Da ispališ purpurni šok moraš biti biti blizu nekoga i zatim pritisneš L2.

Raven-ovi tajni napadi
Dok igraš kao Raven, posvetli ikonu za specijalna oružja, zatim brzo pritisni Gore(3) da sa krova automobila napadneš najbližeg protivnika mitraljezom.



Axel-ovi tajni napadi
Dok igraš kao Axel, posvetli ikonu za specijalna oružja, zatim brzo pritisni Gore(3).

Minion-ovi tajni napadi
Dok igraš kao Minion, posvetli ikonu za specijalna oružja, zatim brzo pritisni Gore(3).

Specijalni napadi
Skok: Pritisni L1 + R1.
Zamrzavanje: Pritisni Gore, Dole, Gore.
Nagazna mina: Pritisni Desno, Levo, Dole.
Puna nagazna mina: Pritisni Desno, Levo, zatim drži Dole.
Nevidljivost: Pritisni Levo(2), Dole(2).
Štit: Pritisni Desno(2), Dole(2).
Pucanje u nazad: Pritisni Levo, Desno, Dole + Oružje.

Extra zdravlje
Kad uništiš neprijateljski auto pretrči preko zapaljenog igrača da uzmeš energiju.

SimCity 2000



Da budete bolji gradonačelnik

$1,000,000 (u 2D igri)
Selektuj City Info Budget iz menija. Zatim na Budget ekranu, drži R1 i pritisni X, O, △, □. Pusti R1 i drži L1. Pritisni X, O, △, □. Pusti L1 i drži R2. Pritisni X, O, △, □. Pusti R2 i pritisni L2. Pritisni X, □, △, O. Pusti L2. Ako pravilno uneseš šifru čućeš zvuk. Napomena: Ova šifra je moguća samo jednom za svaku igru.

0% interest bonds (u 2D igri)
Selektuj City Info Budget iz menija. Zatim na Budget ekranu, drži △ i pritisni L1, L2, L1, L2, R2, R1, R2, R1. Napomena: Ovo može da donese $100,000.

Većina alata pri ruci (u 2D igri)
Selektuj i promeni drveni alat sa kursorom. Zatim, idi na status bar i pritisni Gore, Dole, Desno, Levo, Gore, X dok je kursor u status baru.

Maximum vatrogasaca, policije i vojske (u 2D igri)
Selektuj i promeni "dispatch" alat sa normalnim kursorom. Idi u status bar. Pritisni Levo, Desno, Levo, Desno, O, X dok držiš kursor u status baru. Upotrebi neku od dispečerskih aktivnosti (vatrogasci, policija, vojska) da dobiješ maksimalan broj stanica.

Noć (u 3D igri)
Da smenjuješ dan i noć pritisni Dole, Gore, Dole, Gore, Dole, L2, R2. Da se vratiš u normalu pritisni Dole(2), Gore(2), Dole(2), L2, R2.

Pomračenje (u 3D igri)
Pritisni Dole(6), L2, R2. Da pauziraš, pritisni Levo(6), L2, R2. Da se vratiš u normalu pritisni Desno(6), L2, R2.

"Translucent" gradska mapa (u 3D igri)
Pritisni R1, R2, R1, R2, R1, R2, R1, R2. "Translucent" gradska mapa HUD sa indikatorom pozicije će se pojaviti. Da se vratiš u normalu pritisni L1, L2, L1, L2, L1, L2, L1, L2.

Helikopterska kabina (u 3D igri)
Pritisni R2, L2, R2, L2, R2, L2. Isključi "kokpit" pritiskajući R1, L1, R1, L1, R1, L1.

Trag od zlatnih grudvi (u 3D igri)
Aktiviraj "Helicopter cockpit" kod pritiskajući R2, L2, R2, L2, R2, L2, R1, L1, R1, L1, R1, L1 sedam puta, zatim R2, L2, R2, L2, R2, L2(2), R1, L2, R1, L2, R1, L2, R1. Ako pravilno uradiš, na putu će se pojaviti trag zlatnih grudvi. Pokupi ove grudve svuda po gradu, da povećaš gradske rezerve.

Leteći mod (u 3D igri)
Pritisni Desno, Levo, Desno, Levo, Desno, L2, R2, Start(2). Kod Desno, Levo, Desno, Levo, Desno, L2, R2, X(2) se takođe može upotrebiti. Pritisni Start da se vratiš u normalu. Možeš leteti oko grada a da nisi vezan za puteve. Kontrole za leteći mod su:

R1 - Uzletanje, R2 - Sletanje, L1 - Propeler u napred
L2 - Propeler u nazad, Gore - Pogled gore, Dole - Pogled dole, Levo - Skreni levo, Desno - Skreni desno

Crash Bandicoot



Super šifra

Unesi sledeće na ekranu za šifre da pristupiš do svih 32 nivoa, sve gemove, i oba ključa. Posle unosa prvog reda, pojaviće se sledeća dva reda.

△, △, △, △, ×, □, △, △ △, △, □, ×, △, ○, △, △ △, ○, □, △, ×, ×, ×, ×

Šifre

Završeno %	Šifra
2%	○, □, ○, □, ○, ○, △, □
6%	○, ×, □, △, ○, □, □, △
11%	□, □, ×, □, □, △, ×, △
13%	×, □, ×, ○, ×, □, △, ×
18%	□, □, △, ×, ○, ○, ×, △
19%	△, △, ×, △, ○, ○, □, ×, □, ×, ○, □, ○, □, ×, △, □, ×, ×, □, ×, ×, △, □
22%	○, □, □, ○, ○, ×, ×, ×
27%	×, ○, ×, ○, ○, ×, □, ○
31%	□, ×, △, △, ×, □, ×, △
36%	×, ○, ○, ○, ×, □, ×, □
38%	□, □, ×, △, ×, □, ○, ×
52%	△, △, ○, ×, ×, □, □, ○, □, △, △, ×, ×, ○, ○, □, ○, □, △, □, ×, ×, ×, ○
56%	△, △, △, △, △, ×, □, □, □, △, △, ×, ×, △, □, ○, △, □, ○, ×, ○, ○, △, ×
57%	△, △, △, □, □, □, □, ○, □, △, △, ×, ×, △, △, ×, ○, □, □, ×, □, △, ×, ○
63%	△, △, ×, ×, ×, ×, △, □, □, ×, ×, ×, ○, □, △, △, ×, ○, ×, ○, △, △
68%	△, △, ×, ×, □, ○, □, △, △, ×, ×, ×, ○, ×, □, □, △, △, ○, ○, □, ×, ○

LMA Manager 2002



Eto nama para ko blata

Ako pravilno uneseš šifru čućeš klicanje.

£500 miliona - Unesi "MONEY TREE" kao ime.
Pobedi u svim igrama - Unesi "DREAM ON".
Brza izgradnja stadiona - Unesi "BOB THE BUILDER".
Besplatni transferi - Unesi "HYPNOTISED".
Porast rejtinga igrača do 90% - Unesi "TOP NOTCH".
Bez karata - Unesi "IN THE DARK".
Brži igrači - Unesi "CAFFEINE".
Agresivni igrači - Unesi "DIE HARD".

Devil May Cry



Nisu baš trikovi ali nema bolje

Easy mod
Uspešno završi misije 1, 2 ili 3 sa bar jednim nastavljanjem. Na početku sledeće misije pojaviće se opcija da promeniš igru u easy mod. Napomena: Kad jednom aktiviraš easy mod ne možeš se vratiti u normal mod.

Hard mod
Uspešno završi igru jednom da otključaš Hard mod.

Legendarni Dark Night mod
Uspešno završi Hard mod da otključaš Legendarni Dark Night mod.

Dante Must Die mod
Uspešno završi Legendarni Dark Night mod da otključaš Dante Must Die mod.

Super Dante mod
Uspešno završi Dante Must Die mod da otključaš Super Dante mod. U ovom modu možeš se pretvoriti u đavola i koristiti magiju.

Croc: Legend Of The Gobbos



Biranje nivoa
Unesi U, L, D, L, R, L, D, U, L, R, R, D, R, R, U kao šifru

Super šifra
Unesi L, L, L, L, D, R, R, L, L, D, R, D, L, U, R kao šifru da počneš na poslednjem nivou skrivenog ostrva 5-B sa svim tajnama.

Da ne gubite živote
Pauzirajte igru kad Croc vikne dok pada. Pritisnite Select i odaberite "Quit". Zatim odaberite "No". Pritsnite Dole na ekranu za izlaz iz igre bez obzira koja je opcija odabrana. Pritisnite X i restartujte nivo bez gubljenja života.

Šifre ostrva
2 RDLURRURLRURLUD
3 LURURDDUDUULULD
4 RDDURLURDUURLUD
5 ULDLRLDULRRDRRU

MALI OGLASI

Ako želite da menjate vaše igre, konzole ili dodatke, mali oglasi su za vas besplatni. Oni koji žele da nešto kupe, prodaju ili iznajmljuju, mogu se obratiti marketingu časopisa "Bonus"!

Iznajmljujem PlayStation konzole - kućna dostava. Dodatno volan i multi tap za 4 igrača. Prodaja novih igrica na Verbatimu.
tel. 011/417-624, 063/321-123

Razmenjujem diskove za PlayStation. Veliki izbor!
063/8173-844 Slađa

Neke od ponuđenih igrica menjam za igru Soul River. To su: Tarzan, Herkules, Soviet Strike, Tomb Raider2, Tomb Raider3, Army Men Gren Rouge, Crash Bandicot 3 i još neke.
656/002 - Ivan

Menjam oko 100 časopisa o kompjuterskim i konzolarnim igrama za Dreamcast džojpad, pištolj ili tastaturu.
023/773-135

Prodajem Sony PC sa 3 džojstika i 5 CD-a
Mladen 013/521-117

Prodajem Nintendo 64 za 90 Dem, 2 džojstika i 6 kertridža
8714-239, Vuković Vladimir

Razmena diskova za Sony Play Station i Sega Dream cast
032/826-038, Predrag

Iznajmljujem Sony
064/136-683

Menjam 18 novih Dreamcast diskova za dreamcast džojpad
Dejan 023/773-135



THE LORD OF THE RINGS

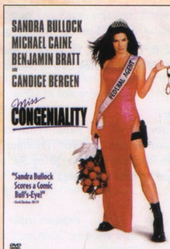


Uloge: *Liv Tyler, Cate Blanchett, Viggo Mortensen, Eliah Wood, Ian McKellen,*
Režija: *Peter Jackson*
Scenario: *Fran Walsh*
Trajanje: *1h 47min*

U Beogradu, 18 januara 2002 godine odigraće se jedan od najočekivanijih filmskih događaja decenije. U pitanju je naravno, ništa drugo do savršena ekranizacija famoznog i najčitanijeg romana ovog



film i dvd



Film:
Miss Congeniality

Kataloški broj:	1858
Žanr:	Komedija
Trajanje:	100 minuta
Glumci:	Sandra Bullock, Candice Bergen
Režija:	Donald Petrie

Vrlo pitka i opuštajuća komedija sa uvek sjajnom Sandrom Bullock u naslovnoj ulozi. Pomalo muškobanjast ženski tajni agent dobija specijalan i na oko neizvodljiv zadatak: da postane mis sveta. Deluje teško, ali kada se dobro potrudite, sve se da rešiti...



Film:
The Legend of Bagger Vanc

Kataloški broj:	1860
Žanr:	Drama
Trajanje:	127 minuta
Glumci:	Matt Damon, Will Smith, Charlize Teron
Režija:	Robert Redford

U ovakvim filmovima se komičari poput Will-a Smith-a izdižu iznad ostalih. Njegov talenat je neosporan, a vi uživajte u prelepoj sagi o golfu i ljudima koji žive za malu belu loptu i štapove. Igra je samo za probrane, a film za sve generacije.



Film:
Bedazzled

Kataloški broj:	1827
Žanr:	Komedija
Trajanje:	93 minuta
Glumci:	Brendan Fraser, Elizabeth Hurley
Režija:	Harold Ramis

Da li se sećate možda Džordža iz Džungle? Isti glumac, još bolja zabava, a vi ćete videti kako izgleda sklopiti pakt sa đavolom. Film za sve generacije uz izvanrednu režiju. Must - see movie!



Film:
Titan A.E.

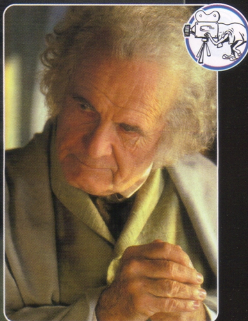
Kataloški broj:	1844
Žanr:	Animirani film
Trajanje:	94 minuta
Režija:	Don Bluth, Gary Goldman

Neverovatno izveden klasičan crtani film u miksu sa izuzetnim efektima, baš kao da je iz Lukasove radionice. Ideja je sjajna, "glasovna ekipa" još bolja, a, između ostalih, tu su Matt Damon, Drew Barrymore itd. U svakom slučaju, ovaj film je momentalno maksimalno što animirana industrija može da ponudi.

veka. Cenjeni gospodin Tolkin je odavno najpopularniji pisac sveta i iako je već 50 miliona ljudi uživalo u njegovom imaginarnom ostvarenju, jednostavno nema kraja želji za njegovim romanima. Njegov najpopularniji roman je svakako trilogija "Gospodar Prstenova" koja je zabeležila uspeh kao najprodavanija knjiga svih vremena. U pitanju je epska priča o sukobu dobra i zla, gde se na jednoj strani nalaze Hobiti (bića slična patuljcima) koji uz pomoć vilenjaka, ljudi, patuljaka i čarobnjaka Gandalfa pokušavaju da se suprotstave gospodaru sveg Zla u Srednjoj Zemlji, omraženom Sauronu. Film koji ćemo gledati u Sava Centru na svečanoj premijeri 18. januara je zamisao scenariste i reditelja Peter-a Jackson-a koji je sa sjajnom glumačkom ekipom (Sean Bean, Cate Blanchett, Cristopher Lee, Liv Tyler...) pokušao da što bolje dočara svet Srednje Zemlje (Middle Earth) onako kako ga je zamislio sam Tolkin. "Družina Prstena" ili "Fellowship Of The Ring" je prvi deo filma na koji je utrošeno 15 meseci snimanja i oko 270 miliona dolara što ga čini najskupljim filmom u istoriji kinematografije. Očekuje se da će druga dva nastavka : "The Two Towers" i "The Return Of The Kings" biti prikazana u naredne dve godine.







Za Tolkinove mitove bilo je potrebno preko 40 godina kako bi se dostigao neophodan nivo kompjuterske tehnologije koja bi omogućila da pejsaži i likovi konačno ožive. Novozelandska kompanija za specijalne efekte WETA Digital oformila je tim stručnjaka koji su posvetili godine svog života da naprave takve efekte kakve niko do sad nije video. Jedna od najinteresantnijih kreatura u filmu je svakako Gollum (čudovišna kreacija tamne strane magije), a njegovi animatori tvrde da je on jedna od najsofisticiranijih digitalnih izvedbi i da su posle ovog filma sve ranije ideje vezane za kompjutersku grafiku zastarele i prevaziđene.

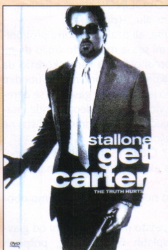
Sve u svemu, ovaj film je nešto što se nikako ne sme propustiti pa se zahvaljujemo našoj najvećoj distributerskoj kući Tuck što je i nama na Balkanu omogućila da budemo deo velikih mitova. Vidimo se u Sava Centru!



Film:
Lucky Numbers

Kataloški broj:	1825
Žanr:	Komedijal
Trajanje:	100 minuta
Glumci:	John Travolta, Lisa Cudrow
Režija:	Peyton Reed

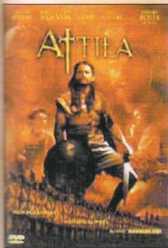
Kažu da je urnebesna komedija, lično ne mislim tako, ali u svakom slučaju, ovo je simpatičan film. Kada se spoje dva ne toliko inteligentna bića u želji da se obogate na prevaru, naprosto ništa ne ide po planu...



Film:
Get Carter

Kataloški broj:	1815
Žanr:	Akcioni
Trajanje:	104 minuta
Glumci:	Silvester Stallone, Michael Cain
Režija:	Stephen T. Kay

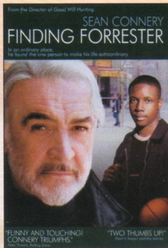
Rimejk sjajnog filma iz sedamdesetih godina. On je brutalan, jak i moćan. Svi ga se plaše. Njegovo jedino rešenje problema je u krvi onih koji mu smetaju. Izuzetan, "staloneovski" film.



Film:
Attila

Kataloški broj:	1843
Žanr:	Istorijski spektakl
Trajanje:	236 minuta
Glumci:	Gerard Butler, Powers Boothe
Režija:	Dick Lowry

Muškarci su ga sledili, žene volele, a Rim ga se plašio - prava istorijska poslastica za sve ljubitelje filmova kao što je Gladijator. Doduše, budžet za ovo ostvarenje je bio daleko manji tako da se ni dužina filma ne može porediti sa efektima iz Gladijatora, ali je priča dosta solidna i, iako je film poprilično dug, nije naročito dosadan. Ipak, preporučujem samo ljubiteljima.



Film:
Finding Forrester

Kataloški broj:	1802
Žanr:	Drama
Trajanje:	102 minuta
Glumci:	Sean Connery, Rob Brown
Režija:	Gus Van Sant

Dirljiva saga o povučenom piscu i mladom crnom košarkašu. O ljudima ne treba suditi po boji kože, a, iako akcenat nije bačen na to, dobar deo filma se i vrti oko otklanjanja predrasuda između ljudi.



Uroš Tomić

PUT OKO SVETA

Pravo s plaže do garaže (očekujući zamenu)



Zakoračio sam u memljivo skladište. Trebalo je da ostvarim kontakt. Samo je bilo pitanje vremena kada će Xaxraquxu i Qulqulquotlik iskrsnuti preda mnom, šireći svoje velike oči, pokazujući univerzalni znak mira. I bi kao što sam prethodno najavio, Xaxraquxu i Qulqulquotlik dođoše i raširiše svoje oči, dajući mi poslednju komponentu koja trebajaše za konstruisanje ELF prijemnika. Da je hvaljen Veliki Stratimir u godini Nićifora, velikog proroka, velikog reda, velikog nosa... Sada ćemo moći da uzvratimo udarac - JOJ KLINKTONE...!!!

GTA 3 DO REDAKCIJE

... I tako sam ja bacio kofere iza sebe, pokušavajućii da pogodim nekog od kolovođa odbora za doček. Džaba sam molio da se pruži neistinita informacija o datumu i mestu moga prispeća, ali šta da se radi? Smatram da do taksija neću stići, jedino da zaplenim onom detetu bicikl, a mogao bih i lizalicu pride. - Slušaj, mali, ja sam Uroš, pišem za BONUS i moram da zaplenim tvoje vozilo u NARODNOM interesu. Ostani tu i sačekaj me jedan-dva DANA, pa onda, ako me nema, ALI SAMO AKO ME NEMA - otidi kući. I dobro bi bilo da mi DOBROVOLJNO ostaviš i lizalicu, a ako ne, moraću da primenim silu... (*dečji plač*).

Počeo sam da veslam nogama, ali uzalud. Uporni progonitelji su bili tik iza mene, pa mi se na momente činilo da mi dišu za vrat. Stekao sam prednost koju sam iskoristio da utrčim u taksi vozilo i velikom količinom novca ubedim šofera da odmah krene. Prvo je udario po gasu, pa se okrenuo da pita dokle, te me je video i prebledeo, a onda i nagazio na kočnicu, prebacujući me sa zadnjeg sedišta na prednje (*da se rukujemo valjda*).

- Care, `el si ti Uroš Tomić? Čitaju te moji klinci redovno, kažu da si opasan ludak, pa ako bi mogo `edan mali autogram...

- Može care, samo vozi, ako ne želiš da nagrabusimo obojica.

Pet minuta kasnije bili smo petsto metara udaljeni od glavnih prostorija redakcije. Isplatih čoveku dug, potpisah parče `artije i krenuh da se šunjam u pravcu ulaza. Na moju nesreću, prevarih se u računici, te zađoh pored šumice blizu sportske gimnazije, računajući na tamu i mrak, ali zaboravljajući na školsku godinu koja je počela i moju popularnost koja je narasla... Četiri devojke su me prepoznale i počele da trče za mnom, uzvikujući moje ime i vrišteći na sav glas, obaveštavajući sve svoje drugarice iz odeljenja (*dva ŽENSKA odeljenja*) ko sam, šta radim i da sam se vratio iz izgnanstva... Stampedo, rođaci, a ja na izmaku snaga. Srećom - pravovremeno ugledah starog poznanika (*sada perspektivnog pevača pred kojim je svetla budućnost*), maskiranog, ali uvek prepoznatljivog i uzviknuh

- De si ĐUS, brate, pomagaj ako Boga znaš!!!

- Tiću bre psu, iz kog si tripa? - reče batica, potvrđujući svoj identitet. Devojke su zavikale i njegovo ime. Potrčao je uporedo sa mnom, pokušavajući da me mazne po glavi (u znak zahvalnosti), pa je rek'o da će da zažbi levo, odvlačeći ih u stranu, kako bi mi dao fore za beg. On je opleo levo na raskrsnici Grčića i Vučića, a ja desno - još samo stotinak metara. Jedan deo ponosa našeg grada je zafurao za njim, a drugi za mnom, a ja sam shvatio koliko je pušenje ŠTETNO po zdravlje, gonjen željom da iskašljem srce na nos il' makar plućnu maramicu (*krilo*) u nedostatku nečeg drugog. Tu su vrata, gde je kvaka da je zagrizem? ŽBAM!!ŽBAM!!ŽBAM!! - ALO OBALA, OTVARAJTE, ČUMA VAM NOS POJELA! VI STE KRIVI ŠTO ME SVI SVUGDE PROGANJAJU I JA TRAŽIM AZIIIL!!! Vrata su se otvorila u poslednji čas, baš kada sam pomislio da će me tri raspomamljene maloletnice rastrgati svojim zubima, a ja sam izgubio svest od iscrpljenosti i pretrpljenog stra`a.



VUK ILI ANĐEO ČUVAR???

Svest je počela brzo da mi se vraća, zahvaljujući kvalitetnom viskiju koji se u redakciji gaji. Dočekao me je osmeh, zakrvavljene oči, crven nos i alkoholni zadah. Vidim, ovde se uveliko slavi, da li je to zbog mojega povratka?

Her Vajs je promenio stav u mirno i ton u poluponosito, stavljajući mi levu ruku na desno rame i grlić flaše u usta...

- Vidim da si uspešno obavio zadatak Mr. Švarc. Susreo si Endurijance i obezbedio proboj nove tehnologije, a bo`me i uvećao si popularnost našeg lista i plasirao ga na svim stranama sveta, promovisao si naše KVALITETE svim osobama suprotnog pola, tako da si ispunio, prevazišao i nadmašio sva očekivanja i procene. Ti si jedan odličan, mlad, bistar, pametan, perspektivan, inteligentan i nadasve nadaren stručni kadar...

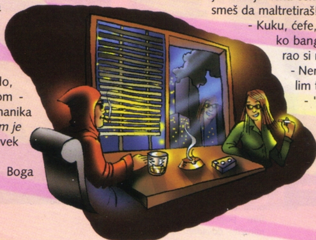
- Nemojte, gazdo, pocrveneću...

- Ovim se tvoje izgnanstvo ukida, vraćaš se na svoje mesto uz sve počasti i smanjen opseg dužnosti, a kao posebno iznenađenje - tvoja lična sekretarica, koju SAMO TI smeš da maltretiraš!

- Kuku, ćefe, šmrć, sram te bilo, stoko bangava, šmrć, zaslin, naterao si mi suzavac na oči.

- Nemoj plakati, bratiću, molim te - povratiću.

- 'Ajde šefe da malo curimo zajedno, pa da odemo u susret zalazećem suncu, te da nakon toga potražimo neki lokalni



brate, u kom si fazonu?

ZA OSAMDESET DANA (4)

bircuz da vežbamo skok s vodkom...
I tako sam ja obgrlio malo, džgebavo, simpatično stvorenje, moje-ga prvog (i nadam se poslednjeg) šefa, a onda smo se zaputili u pravcu zalazećeg sunca, kao što vazda biva. Nisam mu mog'o reći da sam u unutrašnjem džepu svoje Lotto jakne nosio pneumatični čekić, za koji su mi SVI garantovali da je 6 puta pouzadniji od olovne cevi. šta da vam kažem - *RAZBIĆU GA OVOG PUTA!!!*

EPILOG

- ...I tako vam ja pričam, doktore, nego, otkud ja ovde, kada je to poslednje čega se sećam?
- E moj mučeniče, naravno da se ne sećaš jer se sve to što si ti meni rekao do sada Nije dogodilo!!! Kakav bre put oko sveta? Nisi bre napustio ovu tapaciranu sobu, a ti bio na sejšelima ... I... I... Ti si bre fenomen. StropoŠtao si se niz stepenice magacina bežeći od policije i doživeo frakturu lobanje i tešku kontuziju mozga. Sve vreme si bio ovde na terapiji, pod budnim okom kamere za obezvređenje, na konjskim dozama sedativa!!! Ti si bre jedan opasan ludak i "hopštakler" i ja dižem ruke...
- Pa kako bre, doktore, t'jasvep'sp'sku, ti ćeš mene i mog sina da nazivaš lažovima pred ovolikim svetom. Odveži mi ovu jaknu što se zakopčava na leđima, pa ću ti dokazati da je sve istina, a neću ti čak ni prići. Učinio je što sam tražio, praveći najveću grešku svoga života.

Lice mu je ubledelo, pa pocrnelo, pa posivelo, pa izgubilo boju. Oči su polako počele da mu nestaju, glava, noge, ruke, sve... - Ja lažov, pavijančino musava?! 'Ajde mi onda objasni odakle mi endurijanski dezintegrator u posedu? Ustanovio sam bre da si ti ZLO veće čak i od BATIĆA! Hvala braći Endurijancima na njihovom poklonu i da je hvaljen veliki Stratimir, moj pobratim i prijatelj! - Nešto vam nije jasno? Pa pitajte...



Anlok dis dorz vid d ki ov jor INMEDŽNEJŠN, ju vil entr enader DAJMENŽN! Tu se krije jedan sasvim novi svet, jedan novi ugao gledanja, dimenzija u kojoj su snovi realnost i obrnuto. Nedokučivi su lavirinti ljudskog uma, nepoznati su putevi ljudske gluposti, krhko je znanje... Nikada ne znate da li je oko vas normalna zona ili zona - IZ KOG STE BRE FAZONA...??? Pokušajte da je napustite dok ne postane prekasno. Ja sam Uroš Tomić, a vi upravo napuštate zonu - BRATE U KOM SI FAZONU. Samo jednu stvar imam da vam kažem - BLAGO VAMA, ja NISAM te sreće!

AUTOR: RAYCO	VERNI PRATILAC LIKA SA SLIKE	ŠKOLA LIKA SA SLIKE / GNJILANE / ENGLESKI FK	G		CRKVENA MOLITVENA POVORKA / MESTO KOD SARAJEVA	OBIM	TIGANJ (MN.)	GLUMICA, TOMPSON	NAŠE ŽENSKO IME	DUH GAMES	3. i 2. VOKAL	UNETI SE, PRIMAĆI SE
JUNAK SA SLIKE	H	A	R	I	P	O	T	E	R	IGOR PERVIĆ / SIMBOL BRODOLOMA	I	P
MADONIN FILM	A				A	NEPROFESIONALAC / JEDINICA EL. OTPORA	A	M	A	T	E	R
MARŠIRATI, PARADIRATI	D		F		L		Y	A	D	I	ITALIJA / ZAO, R\AV	I
VAKAT (IJEKAVSKI) / VAŽNE	R		I		E		E	SLOVENAČKI PESNIK, ŽUPANČIĆ	O	T	O	N
B	I	T	N	E				PLAN, KARTA	M	A	P	A
BEL / KRUG NA DRVETU KOJI OZNAČAVA NJEGOVU STAROST	G	O	D	IME JUNAKINJE IGRE VIP				PRKOS	I	N	A	Ć
	NARODNO OSLOB. POKRET / SLAVNA BORBA SA PSX-a	N	O	P				PEVAČ, MARTIN	R	I	K	I
TEMPO	T	RADIJUM / NAŠA REKA	R	A	ATLETIČARKA SA JAMAJKE, MERLIN	POVREDA, OZLEDA	LETOPIS, GODIŠNJAK	KOŠARKAŠKI KLUB / LIČNA ZAMENICA	K	K	SUMPOR / VEŠTA VARKA	S
SLOVO LATINICE	E	S	REKA U SRBIJI / PROST BROJ	M	O	R	A	V	A	TETOVO / BODLJA	T	E
ZAPOVEDNIK BRODA, AVIONA (MN.)	K	A	P	E	T	A	N	I	TEODOR RUZVELT / POKAZNA ZAMENICA	T	R	EGIPATSKI BOG SUNCA
STRANO ŽENSKO IME	E	V	E	L	I	N	A	GRAD U NEMAČKOJ / BELGIJA	T	R	I	R
NATALIJA OD MILA	N	A	T	A	ŽITELJKA SUSEDNE DRŽAVE	A	L	B	A	N	K	A

REŠENJE IZ PROŠLOG BROJA JE **SNUPI**

NAGRADNI KUPON

REŠENJE: DANTE

IME

PREZIME

ADRESA

KUPONE SA TAČNIM REŠENJEM SLATI NA ADRESU: BONUS, POŠTANSKI FAH 32, 11050 BEOGRAD 22 SA NAZNAKOM "ZA NAGRADNU SKANDINAVKU"

Imena dobitnika nagradne ukrštenice iz prošlog broja

CD po izboru su dobili: Darko Banović, Paraćin • Risto Stanić, Beograd • Edit Sabo, Crvenka • Boris Čučuković, Novi Banovci • Nemanja Vagić, Stara Pazova

Časopis Bonus su dobili: Marko Đaković, Irig • Zdravko Nikitović, Beograd • Dušan Parapid, Kruševac • Pavle Mulaj, Irig • Nenad Petkovski, Pančevo



pomagajte drugovi

Ukoliko ste se zaglavili u nekoj igri, ili ne znate kako dalje, pošaljite nam pismo ili e-mail, a mi ćemo ga objaviti. Takođe, ako znate odgovor i možete da pomognete saigraču u nevolji, učinićete plemenito delo. Pitanja se postavljaju isključivo pismom ili mail-om

NIKAKO I NIPOŠTO REDAKCIJI TELEFONOM !

Ako ne objavimo vaše pismo, ne ljutite se, budite strpljivi i proverite sledeći broj (osim ako je stiglo više istih odgovora na jedno pitanje ili smo objavili rešenje).

SPISAK SVIH REŠENJA OBJAVLJENIH DO SADA U BONUS-u

TOMB RAIDER 4 - Broj 1, 2, 3
SILENT HILL - Broj 4
BIOHAZARD: GUN SURVIVOR - 5
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS - Broj 6
METAL GEAR SOLID - Broj 7
DRACULA RESURRECTION - Broj 8
FEAR EFFECT - Broj 9
DINO CRISIS 1 - Broj 10
R. E.: CODE VERONICA - Broj 11, 12
DINO CRISIS 2 - Broj 13
PARASITE EVE 2 - Broj 14, 15
TOMB RAIDER: CHRONICLES - Broj 16
EVIL DEAD:HAIL TO THE KING - Br. 17
VAMPIRES COUNTDOWN - Br. 18

CHRONO TRIGGER I DR.

✉ **Ćao!**

Po prvi put Vam pišem za ovu rubriku i odmah na početku moram da Vam kažem da ste najbolji časopis na svetu i da pozivam sve čitaoce da naruče stare brojeve Bonusa. Sad kad znam da će moje pismo biti objavljeno da pređem na stvar. Zaglavio sam se u više igara:

1. Chrono Trigger
Kada odem u budućnost gde nalazim izgladnele ljude koji me zamole za pomoć i prođem kroz kanalizaciju dođem do Death Peak uz koji ne mogu da se popnem - ne znam šta da radim?

2. Xenogears
(dva CD 55-56 sati igre) U delu kada treba da uništim Deus-a totalno sam se zaglavio. Ušao sam u Deus-a i celog ga pretražio ali ne znam gde dalje da idem?

3. Dark Stone
U 12 nivou u land of Margh or došao sam do Solar room a prethodno sam u 9, 10, 11-stom nivou pokupio 3 statue. Šta dalje?

4. Chrono Cross
Na prvom CD-u došao sam do dela kada treba da nađem 6 dragon relics-a. Našao sam 3 i još ostaju 2 dragon relics-a koje čuvaju fire green dragon koje ne mogu nigde da nađem.

5. Gde se nalazi pajser u alone in the dark?

Pozdrav! Madić Aleksandar

EL DORADO

✉ Odgovor za Slobu i Ivana u vezi igre "EL Dorado". Kada nađeš momka koji čisti topove sa leve strane topova uzmi gusarsku maramu i stavi je na glavu. Do nje ćeš morati da dođeš šunjajući se (L2). Kada to uradiš momak će ti dati svoje čarape da i ti čistiš topove jer će misliti da si i ti na njegovoj strani. Jednom obriši bilo koji top i momak će ti dozvoliti da uzmeš krekere koji stoje na podu. Zatim idi kod Tulia da uhvatiš pacova. Njega ćeš uhvatiti tako što ćeš krekere staviti u rupu i podmetnuti kuku (koju ti baci konj sa palube) da drži rešetku dok se pacov ne ulovi.
Kada pacov upadne u rupu stavi ga u jednu od čarapa, i odnesi momku kod topova. On će se onesvestiti kada to vidi. Zatim zapali drugu čarapu (fenjerom koji je bliži topovima) i potpali fitilj na topu koji će pući i otvoriti Vam izlaz. Tada će se osvestiti i Tulio i zajedno ćete otići na palubu broda.
E, a sad meni treba pomoć: zaglavila sam se u igri "Silent Hill" u školi ne znam koju melodiju treba da odsviram na klaviru (znam da u broju 4 ima rešenje).

Monika, Beograd

X-FILES

✉ Zdravo majstori!

Želim da pomognem Slađi u igri X-files iz broja 17. Moraš uzeti metak koji se nalazi u jednom stubu u skladištu. Nakon što uzmeš metak idi u laboratoriju i pokaži Džonu sve što si pokupila u skladištu. Zatim idi do Šenksa koji će ti dati dalja uputstva a to bi trebalo da bude istraživanje ubistva ribara koje će se dogoditi. Skiner će tada otići u Washington D.C. na analizu DNK.
Reći će ti da uveče odeš u skladište. Kada posle nekog vremena budeš otišla u skladište moraš ući na zadnja vrata. Nipošto ne pokušavaj pucati na kriminalce koje ćeš videti i nemoj da se približavaš njima jer ukoliko to uradiš sledi tvoja smrt.
Za uzvrat imam i ja Vas da pitam šta da radim u istoj igri X-files ali na drugom disku. Stigao sam do mrtvačnice. Razgovarao sam sa ženom koja je pregledala ribarov leš. Pitao sam je da li zna nešto o Molderu i Skali. Ona je rekla da imaju njihove leševe. Odvodi me do vrata ali Moldera i Skali nema. Ona odlazi negde a ja ostajem sa prijateljicom koja je sa mnom još od onog ubistva kod skladišta.
Razgovarao sam i sa njom i potom i Dona odlazi a ja ostajem bez ideje šta da radim. Neka mi neko pomogne!

Petrović Darjan, Trstenik

XENA WARIOR PRINCES

✉ **Hi Bonus, Prešao sam sve u igrici "Xena warior princes" i došao sam do zadnje staze gde treba da oslobodim Xeninu drugaricu. E tu je moj problem; ubijem ona dva kosača, posle njih i onu vešticu i onda kada dođe onaj veliki bos... poludim! Nikako ne mogu da ga sredim. Mačem mu ne mogu ništa, pokušavam da kad se zaleti da me udari da padne sa ivice onog hrama ali opet ništa. On ili udari u neki stub ili mene zvizne. Pomozite molim Vas! Unapred zahvalan Nemanja Petrović Nex iz Prokuplja**

CHRONO CROSS

✉ **Ćao svima!**

Molim Vas, molim Vas pomozite mi, u Chrono cross-u!!!
U 17 broju Bonus-a Nemanja i Stefan su dali rešenje kako da se ubije Dario međutim to mi nije pomoglo.
1. Koristio sam u borbi preporučene elemente ali... On posle toga ili popuni sebi energiju (po 200-300mp) ili ima elemente koji meni oduzmu (500, 600 pa i 700 mp. S obzirom da moji likovi imaju maksimalno 500mp (Lynx) to je straobalno. Opremio sam ih i drugim stvarima ali ni to ne pomaže.
2. Kako mogu da koristim "Summon" elemente? Imam ih ali likovi ne mogu da ih koriste.
3. Ko je to i gde se nalazi Q Spynix? Ko je pobedio Daria i uništio Masamun mač molim Vas da mi da kompletne odgovore na dva pitanja ili ako može da me pozove. Bio bih Vam veoma zahvalan

Milan, Zaječar (019/24-905)

TEKKEN

✉ Ćao!!!

Odgovor Goranu Orosu za Tekken:
Doktora Boskonovitcha ćeš osvojiti samo ako znaš vrlo dobro da igraš. Biraj Tekken force mode i pređi je tri puta. Kada počneš da igraš četvrti put u donjem levom uglu videćeš tri ključa: Bronse key, Silver key, Golden key. Pobedi Heihachi-a i otključaćeš Final stage. Tu ćeš se boriti sa doktorom Boskonovitchem. Ako ga pobediš biće otključan.

Miloš Lukić, Ulcinj

RE: CODE VERONICA

✉ **Potrebna mi je pomoć za igru Re: Code Veronica: da li je moguće igrati igru u prvom licu?**
koliko likova se može otvoriti u Betl modu? kad sam igrao Betl mod iz slot mašine sam pokupio D.I.J. dnevnik. Ko je taj lik i može li se otvoriti? Ako igru završim sa A ocenom dobijam li neko oružje kao u prošlim delovima "Rezident evila"?
Svi koji mogu da mi pomognu neka mi pišu na e-mail adresu ul.velikana.c-g@cg.yu ili u sledećem Bonusu

Cmedomeer

BUGS BUNNY & GRINCH

✉ Zdravo! Pomoć Igoru iz Novog Beograda: Kada dođeš u "wind temple" u "Arabian era" moraš da aktiviraš rupe sa vetrom na sredini. Onda se vrati gore i sa Bugsom skoči prema prvom tom vetru ali tako kao da skače u rupu a dalje možeš sam da nastaviš.
I meni treba pomoć u igrici "The Grinch" ako neko zna gde su svi delovi od Binoculara.

Aleksandar Perišić, Novi Sad

Rainbow Six

✉ Ćao Bonusovci sveta!

Odgovor za Miloša Zarvića iz Topolovnika za igricu "Rainbow six": šifra za prelazak petog nivoa je 4ZX8X5PRP6W89.

A voleo bih da meni neko pomogne u igri "Spiderman 1" Zaglavio sam se u borbi protiv Misteria. Bilo kakva pomoć je dobro došla.

Aleksandar Nikolić iz Ripnja

Misterija ćeš lako da izmlatiš i to tako što ćeš da kristiš kugle od mreže i da gađaš na njegovim grudima i na glavi i na nogama nekakve "dugmiće". Imaš uvek dovoljno prve pomoži koju možeš da pokupiš i nije ga teško pobediti. Ako može moj klinac od 5 godina, možeš i ti.

Kermit

Sheep Dog N Wolf

✉ **Di ste baćani!**

Evo mene posle kraće pauze ponovo sa vama. Vaš Peđa da vam čuva leđa! Evo da ja nešto pitam: u igrici "Sheep dog N wolf" kako da pređem 10 nivo? Pređem one topove, uzmem ovcu i uđem u dvorac. Kad se tu pojavi neki đavo koji me mnogo nervira. Piše da se plaši svetla i da lako poludi. Šta da radim?

P.S. đavo ima dobre "tike"

Predrag Majušević

Indiana Jones

✉ **Haug bledoliki!**

Potrebna mi pomoć: u igrici "Indiana Jones and the internalmachine" u jednoj sobi pokupim jednu statuu o kojoj je pričao čovek iz animacije. Šta onda? Indijanci imaju probleme.

Nemanja (Indijanac) Vagić

Dracula 2

✉ **Vozdra Bonusovci!**

Molim Vas pomagajte, vi ste mi zadnja nada. Zaglavio sam se u igrici "Dracula 2-the last sanctuary". Kada uzmem demonovu krv i pomešam je sa tečnim sastojkom dobijam metkove za ubijanje demona. Silazim u podrum ubijam sledećeg drakulinog izaslanika i stižem do nekih vrata gde treba da ubacim meni neku nepoznatu spravu a iz nje dobijam ključ koji stavljam u drakulin dnevnik. Posle toga uzimam fluoroscentne naočare i pojavljuj se brojevi na papiru kada okrenem nekojiko stanica vidim kako se izvlači šifra ali mi ne ide. Očajan sam.

Iskreno Vaš Harry Poter

Sheep Dog N Wolf

✉ Zdravo!

Imam odgovor za Eleonoru u igrici "Sheep dog N wolf": na početku osmog nivoa pokupi i magični hronometar koji ti služi za odlazak u prostor gde na određenom mestu (braon zemlja) posadiš seme i vratiš se u sadašnjost gde će te čekati veliko drvo na koje ćeš moći da se popneš, odatle skoči na platformu gde se nalazi kupus. Na isti način sa vrha drvceta skoči i na prazan kraj daske. Stena će te prebaciti na drugi kraj reke. To je to.

I meni treba pomoć u navedenoj igri: stigao sam do devetog nivoa. Uspevam da šutnem sanduče za pismo ali mi krokodil prepreči put. Pokušam li da prođem pored njega on me pojede.

Kako da deaktiviram mine koje mi zadaju dosta problema?

Aleksandar Nikolić

Sillent Hill i GTA2

✉ Zdravo!

Želeo bih da pomognem Marku iz Batajnice u igri "Sillent Hill": raspored dirki koje treba pritisnuti sleva na desno (3. 10. 11. 8. 2.) Tada će sa zida pasti srebrni medaljon i postavi ga kod sata zatim pogledaj koliko je sati. Sat se nalazi u dvorištu.

Sada meni treba pomoć u igri GTA2 PSX. Ako neko zna šifre neka pomogne. Odgovor objavite u Bonusu ili na adresu:

Janko Polovny, Vojvođanska 57
Padina 26215

Teken 3

✉ **Ćao Bonusovci!**

Pošto se o vama sve zna na primer da od vas nama boljih neka tako i ostane. E pa evo mojih problema:

1. Kako na igrici Teken 3 za Sony otkriti treću uniformu za likove?

2. Na igrici Dosije -X za Sony na drugom disku lokacija brod "Tarakan" našao sam 1 kuglu, otiske prstiju, 2 knjige i razgovarao sa devojkom iz policije koja je takođe na brodu li mi u štabu FBI stalno kađu da sam nešto propustio. Šta više da radim?

Pozdrav, Predrag Petrujkić, Zaječar

ODT i Dracula2 i ...

✉ Pozdrav svima!

Igor Lakić je tražio šifre za igru "ODT" pa mu ih šaljem: Maksimalna municija-pauziraj igricu i pritisni levo, desno, gore, dole, ○ i □. Maksimalna magija (Mana) -pauziraj igru i pritisni levo, desno, levo, desno i ○. Maksimalna energija; levo, desno, levo, desno i □. Poboljšanje oružja: pauziraj igru i pritisni: R1, L1, R2, levo, desno, gore i dole.

Šifra za Driver 1 upućena Mladenu iz Kraljeva: Bez policije: L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2. Bez energije: L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1.

P.S. meni je potrebna pomoć kod igre Dracula 2. Kad dođem u stari znani zamak kombinacija za dva problema pre nego se spustim niz stepenište do šahovskog patosa gde kad kročim dobijem Game over, u igri "Louvre" redosled pritiskanja dugmića na vratima (planetarni znakovi). Unapred zahvaljujem. Drugarski pozdrav,

Mario Buturović iz Smedereva

Chrono Cross

✉ Zdravo!!!

Gruja 007 je u broju 18 pitao koliko "Chrono Cross" ima završetaka. Prvo završi igru, snimi je i startuj New Game+. Evo kako ćeš naći pomoć:

1. Na početku igre (bez obzira da li si u Home ili Another World-u i da li je Kio sa tobom)
2. Kada Kio ostane bolesna u Guldove (bez obzira da li si prihvatio da je spaseš ili ne)
3. Kada Kio ozdravi (bez obzira da li si je ti spasao lil si je našao zdravu nakon povratka sa S.S. Invicible)
4. Na početku igranja u Lynxovom telu
5. Pošto te Harle napusti
6. Nakon pobede nad Fate

Napomena: snimi poziciju pre finalne borbe, odgledaj završetak, nemoj snimiti pa nastavi igru do poslednjeg snimanja tražeći druge završetke.

I ja imam jedno pitanje: između glavnog ostrva Water dragon ostrva i Marbule ostrva nalazi se jedno neoznačeno ostvo. Kada pored njega pritisnem X nađem se u Bend of Time . Tu se nalaze jedna vrata za koja jedna biljka govori "da će doći vreme da se otvore". Međutim ja sam došao do kraja igre i nemogu da otvorim vrata. Zato pomozite mi ako znate.

Pozdravi od Fuguya



Chrono Cros

✉ Ćao Bonuse pišem ti prvi put i to sa razlogom: OBRNUOSAM CHRONO CROS!!!!!!!!!!!.Posle 75h igranja isplatilo se, skupio sam sve likove i pobedio sve boseve, grafika na kraju je odlična. Sve u svemu dobar RPG. Mogu pomoći onima koji su se zaglavili negde, neka pišu NAJBOLJEM ČASOPISU SVIH VREMENA. Pozdrav od Aleksandra iz Inđije.

aleksandar savic <sale_85@yahoo.com>

Talicni Tom

✉ **Pomagajte kolege i prijatelji,**

moje dete se zaglavilo u igrici Talični Tom na prvom nivou. Kaže ne može da nađe neki ključ da uđe u hotel. Isto mu se desilo i sa Sheep, dog and volf, ali na desetom nivou, gde je pokupio ovcu, ali ne može da prevari nekakvo crveno čudovište (valjda kod neke druge okretaljke). Pošto ja nemam vremena, a ne znam ni da l' bih uspela da mu pomognem, pomozite nam vi. Uostalom,

sami ste krivi, jer ste nahvalili te igrice u Bonusu. Vaš Bonus inače veoma, veoma rado zajedno čitamo. Možete nam tamo i odgovoriti, ako nađete prostora. Ako ne, željno očekujem vaš e-mail.

Unapred zahvalna Danilova mama.

Tomorrow Never Die

✉ Ćao!!!

Svima pomoć u igrici "Bond tomorrow never die" otključaj sve misije u glavnom meniju pritisni SEL(2), ○(2) L1(2), ○., L1(2). Ako vas nešto zanima možete me pozvati na 036/631-227 dobiti neke šifre.

Ika Bart



top liste

041·20·20·20 prvih 10

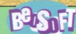
uvek nove šifre, trikovi i rešenja!!!

Januar	Ime igre	Platforma
01.	Return of the Castle Wolfenstein	PC CD-ROM
02.	ISS Pro Evolution	PlayStation.2
03.	Devil May Cry	PlayStation.2
04.	Soul Reaver 2	PC CD-ROM
05.	Empire Earth	PC CD-ROM
06.	Grand Theft Auto 3	PlayStation.2
07.	Harry Potter	
08.	Aquanox	PC CD-ROM
09.	Gothic	PC CD-ROM
10.	FIFA 2002	



PlayStation top 10

Januar	Ime igre
01.	Winning Eleven 2001
02.	NBA 2002
03.	Harry Potter
04.	Syphon Filter 3
05.	Alone In The Dark
06.	Spiderman 2
07.	ISS Pro Evolution 2
08.	Final Fantasy IX
09.	VIP
10.	Cabela`s Big Game Hunter



Beosoft prvih 10

Januar	Ime igre	Platforma
01.	Wining Eleven 2001	
02.	Harry Potter	
03.	ISS Pro Evolution	PlayStation.2
04.	NBA 2K2	
05.	Tennis 2K2	
06.	NBA Live 2002	
07.	Super Mario	GB Advance
08.	FIFA 2002	
09.	VIP	
10.	Jurassic Park DNA Factor	GB Advance



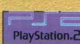
PC CD-ROM top 10

Januar	Ime igre
01.	Soul Reaver 2
02.	Empire Earth
03.	Return of the Castle Wolfenstein
04.	Civilization 3
05.	Gothic
06.	Aquanox
07.	Comanche 4
08.	Aliens vs Predator 2
09.	Harry Potter
10.	Ghost Recon



JAPAN prvih 10

Januar	Ime igre	Platforma
01.	Crazy Doctor's Experiment Island	PlayStation.2
02.	Busin: Wizardry Alternative	PlayStation.2
03.	Pachisuro Aruze Kingdom 5	PlayStation.2
04.	Professional Baseball Japan 2001	PlayStation.2
05.	Shin Sangoku Musou 2	PlayStation.2
06.	King of the Beast DX	PlayStation.2
07.	Seigi no Mikata: Ally of Justice	PlayStation.2
08.	Biohazard Code Veronica	PlayStation.2
09.	Pikmin	
10.	Power Smash 2	



PS2 top 10

Januar	Ime igre
01.	ISS Pro Evolution
02.	Devil May Cry
03.	Grand Theft Auto 3
04.	Batman Vengeance
05.	Crash Bandicoot the Wrath of Cortex
06.	SSX Tricky
07.	James Bond Agent Under Fire
08.	Gran Turismo 3
09.	Ico
10.	Half Life

Najbolja konzola.



U kompletu dobijate PlayStation2 konzolu, Dual Shock 2 kontroler, AV kablove, uputstvo i ugrađeni čip za čitanje kopija!

Najniža cena!



PlayStation 2

- 128 - bitni Emotion Engine™
- 300 MHz procesor
- 75 miliona poligona u sekundi
- 48 muzičkih kanala
- CD x 24 / DVD x 4
- Mogućnost gledanja DVD filmova

700,-*

* sa ugradjenim čipom

Gospodara Vučića 160, Beograd • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Svetogorska (Lole Ribara) 47, Beograd • Tel: 011/3222 606
Miletićeva 36, Novi Sad • Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36

